LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Natale - n°163 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

ALONE IN THE DARK

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

WINDOWS 7 NON HA PIÙ SEGRETI!

SOLO SU GMC!

NAPOLEON TOTAL WAR

Napoleone dichiara la sua guerra totale!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

COLIN McRAE DIRT 2

Di nuovo nel fango con il miglior gioco di guida!

SPECIALE IMPERIALE!

IMPERIVM ONLINE

L'Impero Romano conquisterà la Rete!

INOLTRE...

15 giochi recensiti tra cui
Call of Duty Modern Warfare 2
Ghostbusters The Video Game
Sparta II - Le conquiste di Alessandro Magno

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°163 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90

Sprea editori ITALY

90163

9 771125 601762

Solo i morti hanno visto la fine della guerra. (George Santayana)

NATALE 2009 163 ■ COLIN MCRAE DIRT 2 ■ COD: MODERN WARFARE 2 ■ GHOSTBUSTERS ■ NAPOLEON: TOTAL WAR ■ IMPERIVM ONLINE

LE VITTORIE DI CESARE AVGVSTO

IMPERIVM



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

38 Creative Assembly si prepara a scendere di nuovo sul campo di battaglia!

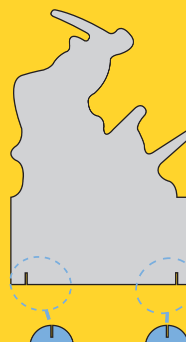
NAPOLEON: TOTAL WAR

122 GIOCO COMPLETO
ALONE IN THE DARK
Il ritorno mozzafiato di uno dei padri fondatori del genere Survival Horror, questa volta per le strade di New York!

118 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Football Manager 2010*, *FIFA Manager 10*, *Wolfenstein* e molto altro!

118 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
Un RTS di razza, direttamente dalla premiata ditta Relic!





IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Napoleon: Total War* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**


DiRT 2 - pag. 72


CoD: Modern Warfare 2 - pag. 76


Ghostbusters - pag. 80

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 163 Natale 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Nazca" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Zahi" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "LMW28IF" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Chupacabra" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Calendario" Spinelli, Marco "Scia luminosa" Salvaneschi, Ualone "Maya" Loggia, Ivan "Carriola" Conte, Raffaello "Già gobbo" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Cerchi nel grano" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Atlantide" Skulz, Alessandro "Piramidi" Galli, Nemesis, Francesco "La Zona" Mozzanica, Roberto "Philadelphia Experiment" Camisana, Davide "5 minuti" Giulivi, Paolo "Lucca" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Patente" Leanza, Danilo "Coda" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "I.A." Cirillo, Mosè "GOTY" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Roswell" Cardillo, Fabio "Bermuda" Bortolotti, Tito "John Titor" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Mothman" Chianese, Raffaele "Proposte" d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Il gioco dopo il gioco



Esiste un multiforme mondo che permette ai giocatori PC di prolungare il divertimento con i titoli acquistati, oltre la loro "naturale" conclusione.

Come testimoniano le dieci pagine che, in media, ogni mese chiudono GMC, ovvero quelle della rubrica Next Level, migliaia di appassionati creano costantemente contenuti addizionali per i giochi del presente e del passato. I Mod per *Half-Life 2*, per esempio, sono innumerevoli (non sapremmo come contarli, letteralmente), mentre quelli dedicati ai *Total War* ci stupiscono puntualmente per maestosità, completezza e accuratezza storica.

Le software house si sono finalmente accorte di questo "mondo": già da qualche anno, gli sviluppatori prendono spunto dai Mod indipendenti, sia per assumere nuovi designer e programmatori (come è successo per i ragazzi di *CounterStrike*, per esempio), sia per "copiare" modalità di gioco, in special modo per la componente multiplayer dei loro titoli.

I DLC, o contenuti scaricabili a pagamento, secondo chi vi scrive, sono un sottoinsieme di tale universo: sono a pagamento, ma costano meno delle tradizionali "espansioni" o degli "add-on" che, fino a poco tempo fa, erano quasi la regola per i giochi che riscuotevano un certo successo; si scaricano da Internet e aggiungono delle modalità inedite ai titoli originali. Per questo motivo, siamo solo contenti che le software house, forse anche spinte dal successo di Xbox LIVE, abbiano introdotto il "concetto" stesso di DLC nei giochi PC.

Tuttavia, nel thread che mensilmente viene aperto sul nostro forum di GamesVillage.it e che riguarda la discussione sull'ultimo numero in edicola di GMC, siamo rimasti colpiti da un intervento di Costanet, un lettore particolarmente attento nelle sue analisi e critiche. I DLC, secondo lui, sono un possibile futuro problema, che spingerebbe le software house, nel giro di qualche tempo, a realizzare dei prodotti "incompleti", costringendo gli appassionati a comprare il gioco nei negozi e poi a spendere altri soldi per acquistare le espansioni online. Il discorso è nato per il DLC di *Dragon Age: Origins*, disponibile al momento del lancio del gioco; secondo il nostro lettore, BioWare, disponendo già del contenuto, avrebbe dovuto inserirlo nel gioco completo.

L'opinione di chi vi scrive è diversa: ben vengano tutti i contenuti addizionali possibili, gratuiti o a pagamento. Il giocatore potrà scegliere, di volta in volta, se acquistarli e installarli, premiando direttamente gli sviluppatori quando un gioco è ben realizzato, oppure se non farlo, decretando l'insuccesso di un titolo mediocre nel medio e lungo periodo. Chi ha acquistato, per esempio, i DLC di *Fallout 3* a ogni loro uscita, ha speso grossomodo la stessa cifra richiesta per acquistare il gioco originale; ma chi non lo ha fatto non ha potuto apprezzare queste espansioni "ufficiali", alcune delle quali (*Point Lookout* in particolare) sono splendide. E, ci permettiamo di aggiungere, chi ha "investito" acquistando e leggendo GMC negli ultimi 12 mesi, ha saputo quali espansioni prendere e quali no, aspettando magari la versione "gioco dell'anno" appena uscita.

Nel caso di *Dragon Age: Origins*, vista l'assoluta qualità del titolo, non vediamo l'ora di provare nuovi DLC, che aumentino la longevità di un GdR così bello e profondo. Dal canto nostro, continueremo a seguire con rinnovata costanza il mondo degli add-on e dei Mod, ufficiali o meno, a pagamento o gratis – già su questo numero troverete un paio di pagine di Vincenzo Beretta sull'editor di *DAO* e persino un suo approfondimento su come concepire una trama di successo per il vostro Mod.

Fateci sapere cosa ne pensate dell'argomento, sempre su GamesVillage.it.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE,
CON L'EDIZIONE
DVD DI GMC
IL GIOCO COMPLETO
ALONE IN THE DARK
MENTRE
CON L'EDIZIONE BUDGET
IL GIOCO COMPLETO
COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Poiché, *come al solito, lo spazio è tiranno, rubo solo qualche riga: sono appena tornata a Milano dopo un divertente soggiorno in Toscana, in occasione di Lucca Comics and Games e colgo l'occasione per salutare tutti i magnifici cosplay che hanno vestito i panni dei loro personaggi dei videogiochi preferiti. Passeggiando fra gli stand, mi domandavo sempre: chissà se fra loro ci sono anche dei lettori di GMC? Fatemi sapere e, magari, inviatemi qualche foto. Un abbraccio e complimenti.*

CI PROVIAMO...

Cara Nemesis,
sono Salvatore e scrivo dall'Abruzzo. Seguo la vostra rivista da molto tempo e questa volta mi sono deciso a scrivervi una e-mail. Lo faccio sapendo che le probabilità di pubblicazione sono poche o forse del tutto nulle, ma ci provo lo stesso. Dall'agosto 2008, io e un gruppo di altri sette ci stiamo cimentando nello sviluppo di un videogame (un FPS ambientato nel 2013), che, finora, procede abbastanza bene. Come immaginerai, non possiamo impiegare il tempo e le risorse monetarie a disposizione delle grandi software house (anche perché, per noi, è un puro hobby e nient'altro), ma stiamo facendo di tutto per portare a termine il progetto e, soprattutto, per rendere il massimo con quello che abbiamo. Stiamo creando paesaggi, animazioni e quant'altro con 3D Studio Max, Zbrush e Poser, e in queste settimane sto valutando bene di quale motore grafico servirci (siamo orientati verso l'Unity, un sacrificio monetario che però restituisce un grande risultato).
Il gioco sarà doppiato interamente in italiano, con la possibilità di scegliere i sottotitoli (o meno) in inglese o spagnolo, avrà 3 livelli di difficoltà per la modalità single player e circa 10 ambientazioni.
Da alcuni mesi, stiamo anche studiando l'eventualità di sviluppare una mappa multiplayer. Non ti ho scritto questo per farmi pubblicità,



■ CI PROVIAMO... Con programmi di grafica 3D come Zbrush si ottengono risultati strabilianti.

"Qualcuno mi aveva rubato la password!"

da Server ufficiali: gioie e dolori

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LE SPINE

Apriamo la rassegna mensile delle discussioni più interessanti apparse sul Forum di GamesVillage.it con il **Thread** "Lavorare con i videogame" aperto dall'amico Skietty nel **Canale** "Games Contact": Sono arrivato al punto della vita in cui devo decidere la mia strada: mi trovo a scegliere come proseguire gli studi a livello universitario. Perché, ho pensato, non sfruttare la mia passione per i videogiochi nel campo del lavoro? E a questa è seguita un'altra domanda: quali sono i lavori collegati ai videogiochi? I più scontati sono l'informatico e il giornalista. Ma poi, che altro c'è che potrebbe rientrare in questa sfera? La parola a Noldor: Se vuoi programmare, il massimo che puoi fare come università è Informatica, dove sì e no programmerai un giochino come progetto universitario. In Italia, però, il campo è molto ristretto e l'unica (o quasi) via è l'indie game, o andare all'estero. Serve un tempo immenso per creare un gioco, tempo che non sarà retribuito fino a che il gioco non sarà comprato e/o venduto. Quindi, se vuoi un consiglio spassionato, lascia perdere il mondo dei VG. Se tutti quelli che volessero lavorarci ci lavorassero, avremmo più programmatori di videogiochi/recensori che studenti universitari. Per l'editoria ti sapranno dire i redattori, anche se, purtroppo, temo che nemmeno in quel campo le cose siano tutte rose e fiori. Sono rose, hanno le spine...



Server ufficiali: gioie e dolori

Cara Nemesis,
seguo la vostra rivista dall'agosto del 2007 e l'unica cosa di cui mi dispiaccio è di non aver cominciato ad acquistarla prima. Quedex e Skulz mi hanno già aiutato un paio di volte, ma finora non mi ero mai rivolto a te. Ho sempre letto su GMC e sui forum che *World of Warcraft* è il MMORPG più famoso e più giocato al mondo, così, un anno fa, ho deciso di provarlo. Inizialmente abbattuto dal pagamento di un abbonamento mensile, mi sono lanciato sui server privati (che, per quanto ne so, sono illegali), affascinato dall'accattivante mondo di *WoW*. Dopo pochi mesi, ho scoperto che, purtroppo, affrontare raid e dungeon insieme agli amici non serviva proprio a niente, in quanto i set e gli item migliori li avrei ottenuti solo pagando (e non poco!). Così, ho abbandonato il gioco. Confesso che *WoW* e relative espansioni li avevo scaricati. Circa 2 settimane fa, ho deciso di pagare il fatidico abbonamento e di cominciare a giocare nei server ufficiali. Tra titolo originale, espansioni e abbonamento ho speso più di 90 euro. Inizialmente, ero al settimo cielo all'idea che i set migliori li avrei ottenuti semplicemente "droppandoli". Ho comperato il gioco di sabato e la domenica della settimana successiva ho effettuato il mio ultimo accesso. Dopo due giorni, ho tentato di rientrare e, una volta inseriti nick e password, invece di ritrovarmi su Azeroth, ho letto un messaggio che mi comunicava che il mio account era legato a una registrazione su Battle.net. Più incuriosito che spaventato, sono andato a controllare la posta e ho letto una e-mail di Blizzard che mi metteva a conoscenza di un terribile (almeno per me) fatto... il mio amato e tanto atteso account ufficiale era stato cancellato con le seguenti motivazioni: avevo venduto item e set ad altri giocatori in cambio di soldi reali, cosa severamente vietata dal regolamento. Qualche giorno prima, Blizzard mi aveva informato che qualcun altro aveva effettuato l'accesso al mio account. Qualcuno mi aveva rubato la password! Ho tentato di chiamare Blizzard per chiedere spiegazioni, ma la mia linea non è abilitata a chiamare numeri con prefisso 899. Ora, questo è ciò di cui volevo renderti partecipe: dopo un anno e più passato a giocare sui server privati, non ho mai avuto problemi. Al contrario, dopo appena una settimana passata sui server ufficiali mi hanno rubato la password. In pratica, ho pagato per avere delle difficoltà. La domanda è: è giusto che io paghi per giocare legalmente, abbia di conseguenza dei problemi e non possa dimostrare che quelle transizioni non le ho svolte? Spero in una tua risposta. Un affettuoso saluto a te e a tutta la fantastica redazione di GMC.

Alessandro

Caro Alessandro,
la mia opinione è che la gente disonesta è presente sia sui server ufficiali, sia su quelli che non lo sono. L'unica differenza è che, nel primo caso, vengono effettuati certi tipi di controlli che rilevano eventuali illegalità, come la vendita di set. Purtroppo, è vero che basta rubare una password per mettere nei guai il legittimo proprietario... ma ti dirò di più: è molto probabile che quella mail di Blizzard in cui venivi informato del furto della password fosse un tentativo di phishing. In pratica, l'utente riceve una mail molto simile a quella ufficiale in cui si chiede cliccare su un link e inserire i propri dati proprio per motivi di sicurezza. Niente di più falso, ovviamente: quello è proprio il momento in cui fornite la password ai ladri... Non dimenticatelo mai: NON cliccate sui link ricevuti per mail. Piuttosto, accedete al sito ufficiale e verificate da lì che tutto sia a posto.


Mai fidarsi dei link presenti nelle mail: rischiate di perdere il vostro account di *World of Warcraft*.

ma per chiederti se, secondo te, dopo il tempo che gli abbiamo dedicato, la fatica e i soldi investiti, un pubblico di videogiocatori abituati al massimo della grafica, delle animazioni e della trama penserà o no a giocare un titolo che è stato sviluppato a livello amatoriale e chiaramente da un gruppo di sconosciuti. Per adesso, siamo circa a un quarto del lavoro, ma stiamo procedendo bene e con grande voglia. Intendiamo, infine, distribuire il gioco in modo assolutamente gratuito, cercando di assicurargli la massima diffusione possibile. Un caloroso saluto e un augurio di buon lavoro.

-Salvatore_92-

Carissimo Salvatore,
se c'è una cosa che la diffusione di Internet e dei giochi "indie" ci ha insegnato, è che quando un prodotto è di ottima fattura basta davvero poco, anche semplicemente un tam tam sui forum di appassionati, per far sì che venga conosciuto e apprezzato. In certi casi, persino le case di distribuzione "maggiori" si interessano alle creazioni più meritevoli. Non demordete, quindi, e portate avanti la vostra opera fino alla fine, con la stessa passione e convinzione che traspare dalla tua lettera: se farete un ottimo lavoro i risultati arriveranno. Noi di GMC, come ho già più volte ripetuto, saremo sempre felici di inserire le vostre creazioni più riuscite all'interno del DVD o di dedicarvi uno spazio fra le nostre rubriche. In bocca al lupo!

IN BREVE

Cara Nemesis,
vi seguo da molto, ma ho un dubbio che mi assilla: quando uscirà (se uscirà) *Halo 3* su PC ? Premetto che ero un Xbox-dipendente, mi sono innamorato di *Halo* e l'ho finito non so quante volte: ho prenotato con due mesi d'anticipo la mia copia di *Halo*, ho fatto le tre del mattina per gustarmela fino in fondo, ho girato interi livelli alla ricerca del fantomatico teschio. Poi, sono passato al PC, anche grazie alla vostra rivista, ma purtroppo soffro per la mancanza di *Halo 3*. È vero che esistono capolavori quali *Crysis*, ma secondo me nulla può essere paragonato al buon vecchio Master Chief, che alla fine del secondo capitolo, mentre

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

OCCASIONI SPECIALI

Passiamo a un argomento più leggero e, sempre nel **Canale** "Games Contact" incontriamo il **Thread** intitolato "Che cosa mi consigliate?", nel quale Gabri95FanGMC chiede dei consigli in materia videoludica: Ragazzi, ho trovato *Mass Effect*, *Fallout 3* e *F.E.A.R. 2* a dieci euro (di seconda mano). Quale mi consigliate? Perché mi interessano tutti e tre, anche se a me piacciono molto gli sparatutto. A proposito, qualcuno è online su *Enemy Territory: Quake Wars*?. Kithkin, il più veloce a rispondere, dice che: *Fallout 3* e bellissimo ed è il migliore tra quelli citati, mentre secondo mimmofree bisogna prediligere: *Mass Effect*, assolutamente. Poi l'unico sparatutto da te citato è *F.E.A.R. 2*, gli altri sono giochi di ruolo. A tagliare corto e a cancellare ogni dubbio ci pensa Bryanz: Prendili tutti e tre, te la cavi con trenta euro e hai fatto l'affare della tua vita!

UN ARGOMENTO SEMPRE DI MODA

Carissima Nemesis,
premetto che non compro tutti i mesi Giochi per il mio Computer, perché a volte mi dimentico e in altri casi non sono attratto da ciò che leggo in copertina. Vorrei semplicemente rispondere a un ragazzo che, nel numero 160 di GMC, ha scritto nel tuo spazio. Il suo nome è Marco

La redazione risponde Oblivion: un gioco sopravvalutato?

Cara Nemesis,
sono un lettore che vi segue da diversi anni. È la prima volta che vi scrivo e spero gradirai, anche se l'argomento che porto alla tua attenzione, forse, non troverà molti sostenitori. Volevo parlare di *Oblivion*: sì, proprio il gioco cui GMC dedicò una maxi recensione:10 o 12 pagine? La memoria mi inganna... Più vado avanti e più mi convinco di una cosa: *Oblivion* potrebbe ambire alla palma di gioco più sopravvalutato di sempre e vincerebbe con un distacco notevole sugli altri.
Prima che qualcuno gridi all'eresia, proviamo ad argomentare su quali caratteristiche deve avere un gioco di ruolo per essere meritevole di entrare tra i classici. Innanzi tutto, un GdR degno di tale nome deve avere una trama avvincente, non importa che sia originale, ma deve "catturare". Da un gioco di ruolo degno di tale nome mi aspetto Personaggi Non Giocanti con una profonda caratterizzazione emotiva, magari con peculiarità che rimangano impresse. Da un gioco di ruolo degno di tale nome vorrei quest appaganti, diversificate e ambientazioni che, oltre a essere belle, siano varie.
Mi fermo perché di caratteristiche ce ne sono tante, ma queste sono le più salienti, quelle fondamentali.
Ora, non vorrei passare per un acceso detrattore, ma osservando le cose con il giusto distacco, a me non sembra che *Oblivion* abbia tali caratteristiche o, riguardo a esse, si distacchi dalla media.
La trama è quanto di più banale, e difficilmente ti prende: quanti, una volta comprato *Oblivion*, hanno speso tempo per seguire l'intreccio principale? Pochi, credo...
Anche i Personaggi Non Giocanti non sono brillanti. Nei giochi della serie *Gothic* o in altri classici come *Torment* e *Arcanum* sono splendidi, ma quelli di *Oblivion* hanno la profondità emotiva di un manichino. Non si ha l'impressione di trovarsi davanti a persone dinamiche, simili a noi, ma a delle semplici comparse e ciò non può che far storcere il naso a chi va oltre certe apparenze.
Anche le quest difficilmente si distaccano dalla routine del portare un tale oggetto alla tal persona o uccidere qualcuno. Di fatto, le uniche che abbiano un briciolo di originalità sono quelle della gilda degli assassini. Quanto alle ambientazioni, sono buone se si parla delle città (splendide), ma pessime per quanto riguarda i dungeon o le rovine elfiche, tutte molto simili tra loro.
Giungo alla conclusione perché non voglio rubare troppo tempo e lancio direttamente la provocazione, se permetti. Per me, *Oblivion* non è un capolavoro, non meritava tutto il clamore che gli è girato attorno ai tempi dell'uscita e, sinceramente, confrontandolo con i grandi del passato, i puristi non possono certo compiacersi.
La fascia di estimatori di *Oblivion* più estesa si trova tra i giovanissimi, quelli, per intenderci, che magari subito dopo fanno una partita a *PES* o a *GTA*. I veri appassionati di giochi di ruolo, quelli che cercando le cose che ho elencato all'inizio, non possono che catalogare *Oblivion* come una produzione commerciale (nel migliore dei casi) o come spazzatura (nel peggiore). Non bisogna ignorare che, dato il suo successo, *Oblivion* deve essere confrontato con capolavori della letteratura fantasy come "Il Signore degli Anelli". Ti sembra che il gioco di Bethesda sia degno dell'opera di Tolkien?
Tu e la redazione di GMC cosa ne pensate? Alla luce dei fatti che ho esposto, dedichereste ancora tutte quelle pagine a *Oblivion* o, forse, adesso lo ritenete sopravvalutato anche voi? Con affetto, vi mando tanti saluti.

Oscar Wilde



Oblivion merita davvero la palma di capolavoro?

Ciao Oscar Wilde,
ti rispondo io che, pur non avendo recensito *Oblivion* su GMC, me lo sono giocato e rigiocato in tutte le salse. Innanzitutto, ritengo che sia giusto precisare che *Oblivion* è uscito più di tre anni fa, e che la recensione lo valutava nel preciso momento storico dell'arrivo sugli scaffali. È vero che un redattore deve sempre cercare di proiettare il titolo che recensisce nel futuro, ma è altrettanto vero che bisogna valutarne l'impatto, l'importanza e il valore nell'immediato presente. *Oblivion* aveva delle caratteristiche mai viste nei GdR del passato. Ripenso alle ore trascorse a cavalcare nei magnifici paesaggi di Cyrodill, alla quest ambientata nel quadro del pittore, alla Confraternita Oscura, e ricordo ancora adesso i momenti di stupore e divertimento; momenti che rimarranno impressi nella mia memoria di videogiocatore. La trama è banale? Sono d'accordo. Ma, se devo essere sincero, il 99% del genere fantasy ha delle trame banali, e non mi riferisco solo ai videogiochi. Citi come esempio *Planescape: Torment*, uno dei più grandi capolavori della storia dei GdR: ha una trama irripetibile, dei PNG stellari, delle meccaniche raffinatissime. Non ci piove, credo che *Torment* sia su un altro pianeta, e sono felice che, a distanza di così tanti anni, venga ricordato come un capolavoro. Eppure, se ci pensi bene, *Oblivion* è un gioco completamente diverso, che preme più sulla libertà d'azione, che sulla narrazione. Come *Morrowind*, è un po' il *GTA* dei GdR: sacrifica alcuni aspetti in favore del cosiddetto free roaming e, a mio avviso, lo fa con stile. È vero, alcuni PNG sono ridicoli, ma gli altri funzionano bene, e non guastano certo il corso dell'avventura. Se mi dici che *Oblivion* è un gioco di ruolo meno estremo di altri e che, di conseguenza, è adatto anche ai videogiocatori più giovani, che magari lo affrontano dopo una partita a *PES*, sono d'accordo con te. Ma non vedo perché questo lo renda meno importante, sinceramente, e penso che tu lo stia valutando con dei parametri non adatti al suo genere. E poi, esulando dai videogiochi e parlando in termini editoriali... se tu fossi il caporedattore di una rivista e potessi fare una recensione esclusiva di un gioco attesissimo, del quale tutti non vedono l'ora di scoprire i dettagli, scriveresti tre paginette o una megarecensione, che svisceri il titolo in ogni suo aspetto? Non so, dunque, se *Oblivion* sarà ricordato come una pietra miliare della storia dei GdR, ma sono pienamente d'accordo con la scelta di Paolo Paglianti di scriverne una recensione così lunga. Grazie per la mail interessante e costruttiva.

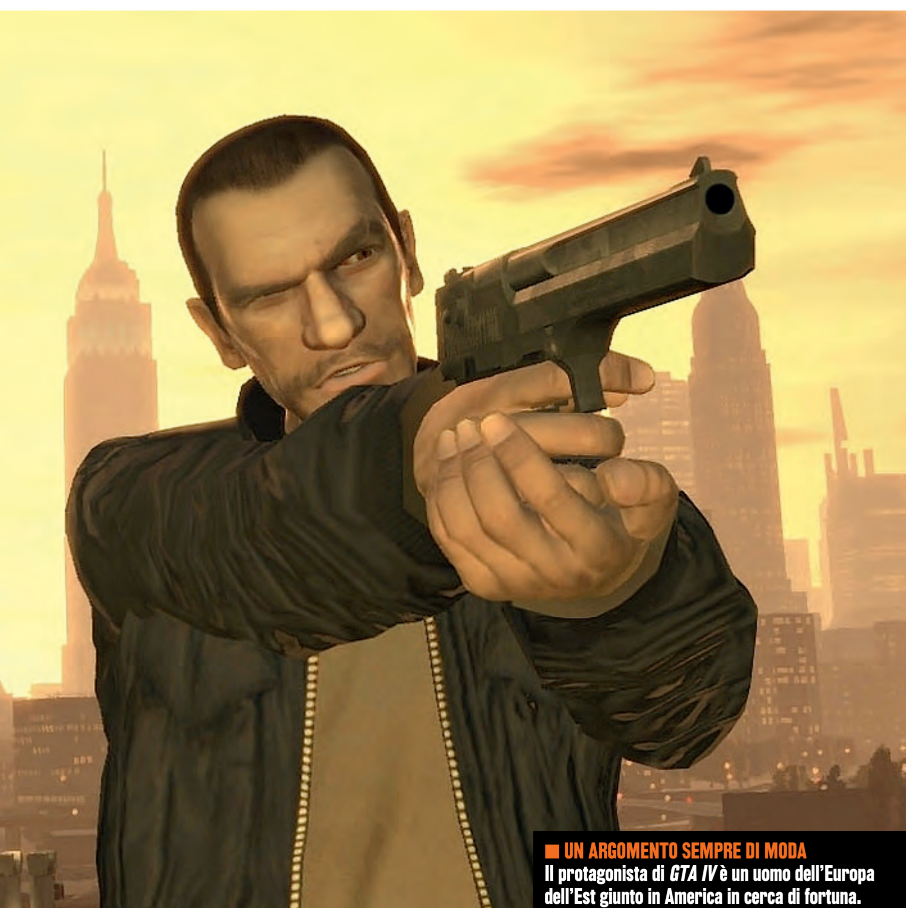
Fabio Bortolotti



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CAMPI DI BATTAGLIA

Passiamo al **Canale** "Mondo Computer" per dare una sbirciatina al **Thread** "*Bad Company 2* e *Battlefield 3* in 12 Mesi?" a cura di Davids:
Ciao ragazzi, ho visto che è in uscita nei prossimi mesi (del 2010) *Battlefield: Bad Company 2*. Però, poi, si legge che i DICE hanno in sviluppo anche *Battlefield 3*, che dovrebbe uscire durante il prossimo anno fiscale. Allora mi chiedo, che senso ha far uscire due titoli del genere in uno stesso anno? Come giustamente scrive Furious Angel, i due giochi: Coprono due categorie di appassionati piuttosto diverse, nonostante le somiglianze. *Bad Company* è sostanzialmente un *Call of Duty* più tattico con i mezzi e ha una campagna a giocatore singolo. *Battlefield 3*, invece, è un gioco per quell'utenza che ha sempre preferito i titoli alla "*Battlefield* classico": tanto lavoro di squadra, decine di persone su un server e battaglie di ampio respiro.



■ UN ARGOMENTO SEMPRE DI MODA
Il protagonista di *GTA IV* è un uomo dell'Europa dell'Est giunto in America in cerca di fortuna.

"Ci date un giudizio molto soggettivo"

da Un argomento sempre di moda – Nicola De Angelis

Borriello e il titolo della lettera è "Somiglianza e diversità". Allora, vorrei ritrattare l'argomento dei mezzi voti: secondo lui, questi sono importanti perché (usando la sua metafora scolastica) evidenziano "la differenza di argomentazioni e linguaggio". Che sciocchezza! Non si devono trovare mezzi voti nei videogiochi. Mentre a scuola quel mezzo voto ti può salvare, nei videogiochi dando 7,5 a un gioco oppure un 9,5 a un altro si entra troppo nel particolare; e il particolare è la cosa più soggettiva che ci sia. Il mezzo voto si dà solamente perché, magari, si è appassionati o colpiti da un dato titolo (come il 10 per *GTA IV* attribuitogli dalle riviste di tutto il mondo). Quindi, invece di presentarci un titolo e di dirci pro e contro, ci date un giudizio molto soggettivo. Ma non ve ne faccio una colpa, perché so bene che è difficile valutare un film, un videogioco o un libro senza mettere qualcosa di personale. E cosa ancora più difficile è dare un'impressione su un giornale aperto al grande pubblico. Quindi, Nemesis, continuate così senza demordere, ma, ti prego, togliete questi mezzi voti che non servono a un bel niente. Marco mi ha colpito anche quando ha scritto che "i film e i giochi sono solo passatempi e niente di più", troncando inesorabilmente le gambe a registi del calibro di De Sica, Rossellini, Visconti, Coppola, Zemeckis, De Palma, Pasolini e tantissimi altri che non sto a nominare! Scene come quella di un

IN BREVE

la Terra viene invasa dai Covenant, pronuncia le fatidiche parole: "Ci penso io". Non vorrei che il terzo episodio della saga di quello che, a parer mio, è il migliore dei protagonisti di videogiochi (in grado di prendere a calci la sofisticata nanotuta di Nomad o il peggiore dei Big Daddy di Rapture), finisse per non comparire su personal computer. Non ho mai voluto conoscere la trama di *Halo 3* sperando di poterla vivere, un giorno molto vicino, sul mio PC e di tornare a crivellare di colpi i nemici di Spartan 117. Ti prego, dimmi che questo giorno non è poi così lontano. Grazie in anticipo.

Ale

Per adesso, caro Ale, non ho notizia della pubblicazione di una versione PC di *Halo 3*. Certo, la storia ci insegna che vale la pena sperare, visto che nel caso di *Halo 2* è stato sufficiente aspettare "solo" per tre anni. Eppure, questa volta, sono un po' meno ottimista... Vedremo.

Cara Nemesis,
siamo una piccola comunità di appassionati attualmente al lavoro sullo sviluppo di un videogioco. Abbiamo però incontrato un ostacolo nel compimento di quest'ardua impresa: ci manca personale. Per personale intendo gente che se ne intenda di grafica 3D e di programmazione. Per questo, vorrei invitare chiunque fosse interessato a visitare il nostro sito **www.warteкeg.com**

Prof4N

Voilà, Prof4n: il mio contributo alla vostra causa consiste nel pubblicare il link al vostro sito Internet, nella speranza che possiate ricevere tutto il sostegno tecnico di cui avete bisogno. Un bacio e complimenti per la vostra intraprendenza: non lasciatevi scoraggiare!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

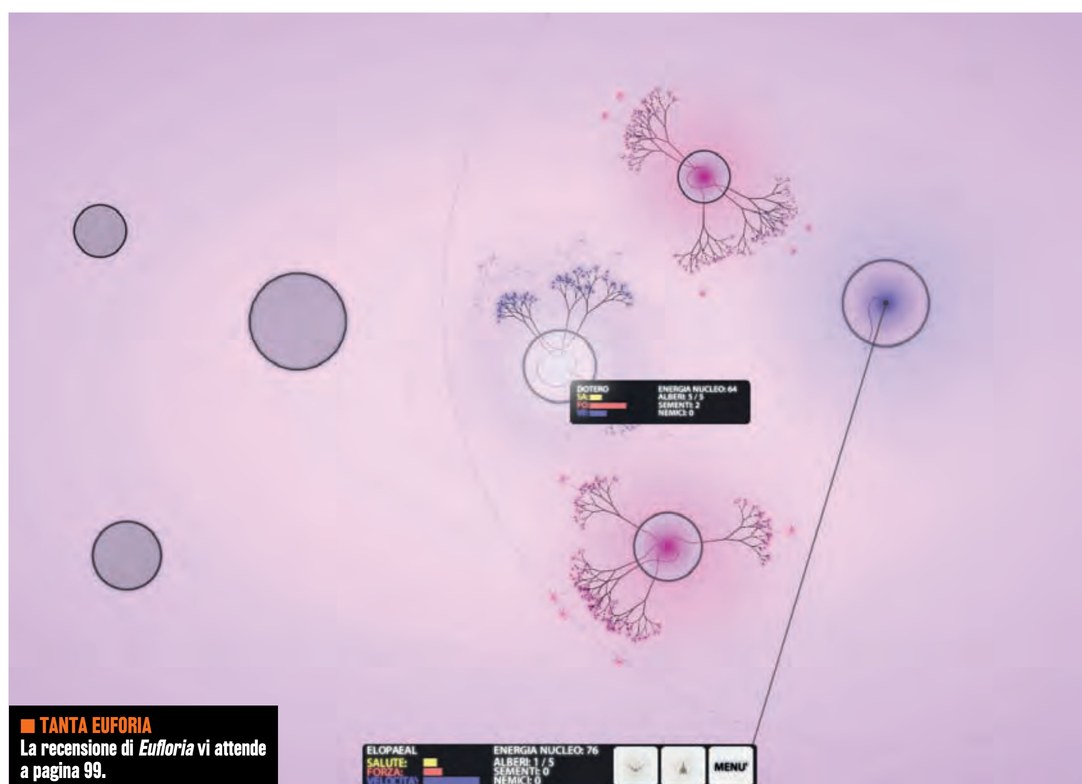
IL MEGLIO È NEMICO DEL BENE

Nel **Thread** "Brothers in Arms" il nostro lettore ken1989 così scrive:
Sto finendo su Xbox 360 per la seconda volta *BiA: Hell's Highway* ed è inutile dire che mi piace da morire. Trovo divertente dare ordini ai commilitoni creando un fuoco di sbarramento e aggirando il nemico. Ma i prequel sono più frustranti di *Hell's Highway* oppure no? Avevo sentito che il primo *BiA* è molto più tattico dell'ultimo capitolo e che il secondo è molto frustrante per via della I.A. stupida dei compagni. È vero? Labyrinth provvede immediatamente a mettere in chiaro le cose: *Hell's Highway* è il più, diciamo, completo. Hanno preso il sistema tattico dei primi e l'hanno amalgamato con una serie di trovate da puro FPS arcade, con l'intento di alleggerire le fasi di tedio che i primi due capitoli, purtroppo, possedevano. Non dico che i primi due siano peggiori. Anzi, è *Hell's Highway* il peggiore della serie, quello con più falle, anche se mediamente è un titolo ottimo, per dei motivi di coerenza tra le parti di cui è composto (i livelli con il carro armato sono una botta nei denti). Il migliore è il primo episodio: trama e personaggi superiori, e giocabilità che, forse anche per il fattore novità di allora, ho trovato impegnativa e appagante. Detto questo... voglio il 4!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

GRAFICA DA CACCIA

Arriva dall'amico andrea81 la segnalazione del **Thread** "*The Hunter*, grafica da provare":
Mi hanno fatto notare questo gioco di caccia (non è il mio genere, non mi piace la caccia nemmeno per finta), che ha una grafica molto bella e leggera, vi consiglio di provarlo e farvi un'opinione. Non sono un tecnico, ma da poco ho finito *Dragon Rising* e secondo me prende una pista dal motore grafico di *The Hunter*. Potete trovare la versione free del gioco sul sito **www.thehunter.com**.
Lo sbalordimento è naturale, come dimostra il commento di Vhailor: Accidenti che grafica!. Poi arriva Antorugby10, il quale ci racconta che ci giocava: In 800x600 sul PC vecchio e la grafica era molto bella ugualmente. Merita come grafica e merita come gioco, davvero bello. A porre qualche dubbio ci pensa, infine, Hyperkinetic Lagomorph: È tutt'altro che leggero. Bello comunque, anche se credo sia buggato: la prima missione non riesco a farla in alcun modo!



TANTA EUFORIA
La recensione di *Eufloria* vi attende a pagina 99.

"Per me, *Oblivion* non è un capolavoro"

da Oblivion: un gioco troppo sopravvalutato? – Oscar Wilde

ragazzo che corre con una marea di gente dietro, corre ma non sa perché lo fa; gli attori di "Ladri di biciclette" raccolti per strada per farli sembrare più reali; i sublimi dialoghi colmi d'ironia e di grottesco ritrovati in "Pulp Fiction"; Mr. Blonde poggiato a un palo con una bibita nella mano, con un'espressione che non può che suscitare ammirazione!
Ma anche i videogiochi, al giorno d'oggi, sono un'arte o, se non proprio arte, definiamoli una forma d'espressione. *Mass Effect*? Una trama avvincente che mi ha fatto finire questo gioco per ben due volte (e non rigioco mai un titolo). *GTA III*? Mostra tutto il marcio di una città fittizia, esaspera vizi e virtù delle persone. *GTA Vice City*? Pieno di riferimenti a film quali "Scarface" e "Carlito's Way", già questo dovrebbe bastare, per non parlare dei dialoghi fuori dal comune. *GTA IV*? Critica spietata al sogno americano e ironia sulla società capitalistica... Un russo (o comunque un personaggio proveniente dai paesi dell'Europa dell'Est) che scende da una limousine a Times Square? Può capitare, certo, ma di solito i soldi che gli permetterebbero un tale lusso non sono americani. Invece, in *GTA IV* Niko Bellic fa soldi e li fa in America. *Oblivion*? Darei un bacio in fronte a chi ne ha realizzato gli scenari.
Se il videogioco fosse solo intrattenimento e non comunicazione, i Red Hot Chili Peppers avrebbero girato il video di "Californication" con una grafica videogiocosa? Prima di scrivere delle cose avventate, carissimo Marco pensa che potresti far arrabbiare qualcuno. Nemesis mi meraviglio di te, che ti sei fatta scivolare tutto addosso.
Grazie per lo spazio dedicatomi.
Attendo con ansia una risposta.

Nicola De Angelis

Sperando che questa sia l'ultima volta in cui ritorniamo sull'annosa questione dei mezzi voti, vorrei innanzitutto precisare che in quella lettera, l'uso della parola "passatempo" era inserita in un contesto ben più ampio, in cui si parlava addirittura di razzismo. A tal proposito, Marco aveva sottolineato che se si comincia a fare "razzismo" parlando di un argomento tutto sommato frivolo come i videogiochi, allora ci si spiega come mai si verifichino fenomeni ben più gravi di discriminazione. Sulla potenza comunicativa dei videogiochi, sono assolutamente d'accordo con te, caro Nicola. Tornando brevemente ai mezzi voti, non trovo comprensibile come mai un otto e mezzo sia meno oggettivo di un otto o un nove. Oggettività e soggettività si mescolano nella maniera più equilibrata e professionale possibile nel testo della recensione, e il voto serve solo a collocare il "prodotto videoludico" (che paroloni!) in una scala di valori.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TANTA EUFORIA

Continuiamo il viaggio alla scoperta dei titoli "minori" andando a leggere il **Thread** "*Eufloria*... non ne parla nessuno?" aperto da Ale_Zakko: Avete visto su Steam a quattordici euro questo gran bel giochino... Grafica minimale, avrei preferito quella classica rispetto alla new age, però è fantastico! Colta la palla al balzo, Dikaios 89 così commenta: L'ho notato adesso e l'ho comprato a scatola chiusa, visto che ho spesso apprezzato le produzioni indipendenti e mi sembrava l'ideale per rilassarsi dopo l'università. Chi lo ha comprato? Prime impressioni? Detto fatto, ecco la prima impressione di jary93: È spettacolare, ma dopo un pochino ci si stufa. Ti consiglierei *Machinarium*, anche se non ti piacciono le avventure grafiche devi provarlo. E infatti, ecco che torna Dikaios 89: Di *Machinarium* ho provato il demo: bellissimo, penso che mi procurerò la versione completa tra un po'. Per quanto riguarda il parere di GMC, trovate le recensioni di *Eufloria* e di *Machinarium* su questo stesso numero.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DESIDERIO DI ONNIPOTENZA

Un **Thread** fantastico questo "Consiglio gioco", nel quale PobreDiablo, a dispetto di un titolo parecchio anonimo, afferma di avere: Appena comprato un PC che mi consente di giocare a tutto. Considerando che ho una PS3, quindi molti titoli li ho già provati, quale gioco di genere punta e clicca o GdR (ma perché no? Anche gioco atipico) mi consigliate? Per la serie corsi e ricorsi ludici, la parola a Gnabbo: *Machinarium*, è un'avventura grafica fantastica, prova il demo e te ne innamorerai! Secondo freeman89 devi provare: *The Witcher*. Non è atipico, ma è un gran bel GdR ed è solo per PC. Robert092 propone: *Risen* e *Fallout 3* con i Mod e Pbaccega concorda su quest'ultimo: Gioco fantastico e te lo dico io, che non amo i GdR. L'unica pecca è che finisce... Ora devo prendermi le varie espansioni. Intriganti e raffinate, infine, le parole di Micio_del_Cheshire: I giochi che ti consiglierei non sfruttano la potenza di un PC in grado di far girare di tutto.

Redattori Per Gioco Gabriel Knight – Sins of the Fathers



In alto sono visibili tutte le funzioni dell'interfaccia.

IL primo capitolo della saga del "Cacciatore di Ombre", diventata un caposaldo delle avventure grafiche insieme a titoli più blasonati come *The Secret of Monkey Island*, si avvale di raffinati background storico-culturali in cui si muovono alla perfezione i bellissimi personaggi creati da Jane Jensen. I vari elementi della trama dell'avventura sono uno dei punti di forza di questo titolo. Infatti, ciò che eleva a capolavoro *Sins of the Fathers* è sicuramente l'impianto narrativo, che risulta molto curato nei vari aspetti, coinvolgente, e riesce a far risaltare quei dettagli che rendono i personaggi più "umani". Anche la sceneggiatura fa la sua bella figura, poiché ha un ottimo crescendo e molti colpi di scena, con un'atmosfera cupa e opprimente, e dei validi dialoghi dal tono generalmente serioso, pur non disdegnando un corposo uso d'ironia dissacrante. In questa avventura, Gabriel Knight, aspirante scrittore di successo e proprietario di un negozio di testi antichi a New Orleans (gestito insieme alla sua fedele assistente Grace Nakimura), si trova a indagare su una serie di strani omicidi che stanno avvenendo in città, per farne materiale su cui scrivere il suo prossimo libro. L'interfaccia e la giocabilità di *Gabriel Knight – Sins of the Fathers* sono di stampo classico. Il controllo avviene per mezzo del mouse, in un modo un po' macchinoso che rappresenta uno dei pochi nei di questo titolo: premendo il tasto destro del mouse, il cursore varierà di forma secondo l'azione desiderata, mentre con il sinistro Gabriel eseguirà l'azione stessa. Spostando il cursore nella parte alta dello schermo si accede all'interfaccia classica di Sierra, dove saranno riportati il punteggio ottenuto e quello massimo, le icone che corrispondono alle varie azioni e l'inventario da cui "prelevare" gli oggetti per combinarli tra loro o farli interagire con le parti attive dello scenario. Gli enigmi possono essere affrontati nell'ordine che si vuole e la divisione in "giorni" (una sorta di capitoli), che terminano quando si sono compiuti tutti gli atti necessari, provvede a garantire la giusta linearità narrativa alla trama. Non ci sono aiuti che facilitino la soluzione dei rompicapi : bisogna scoprire tutto da soli. Vanno segnalati un paio di enigmi abbastanza ostici, ma va anche precisato che la loro soluzione, per quanto difficile, è comunque sensata e logica.
La grafica di *Sins of the Fathers* risulterebbe obsoleta oggi, ma, nonostante siano trascorsi ben 16 anni, fa ancora una certa figura (e suscita dei bei ricordi in chi scrive). Per l'epoca, la grafica è più che dignitosa e adeguata: la vecchia pixel-art si inserisce bene all'interno dei fondali; le animazioni sono numerose, ma un po' legnose, e sono ottimi anche i filmati d'intermezzo, il più delle volte realizzati con vignette semi-statiche che ricordano un fumetto.
Gabriel Knight – Sins of the Fathers, così come i suoi seguiti, è un titolo di notevole spessore, che fa della narrativa horror seria, intelligente e adulta il proprio punto di forza. Dunque, pur essendo datato, è tutt'oggi un gioco godibilissimo e interessante, che vale la pena di essere gustato anche in "tempi moderni".

Sermor



LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

4e4er
Altair92
Bowser
Cal
Foofighter
Francesco Panelli
Matngianu
Mentalist
Pollon
QuiQuoQua
Stefano Tronu
Walrus

BUON NATALE GMC!

Ringraziamo Don Ivano e i lettori del Forum di GamesVillage, per il [Topic Nataloso] I vostri auguri su GMC - Edizione 2009:

Don Ivano Blagho
Carlo 17
aXel_fg
aksel85
Nicola ''Nik44'' Mari
Alteridan
Hitfreezy
Pokerface
dany101
bigbill
Kronos21
Paolo1992
WhiteWolf92
mimmofree
Orketto lollatore
michele227
jänji
Holyman
MasterChief of Puppets
Grey_Fox
Kithkin
MiloDeVille
Luca "gg" 92
Micio_del_Cheshire
Master94ga
Preacher
Uvaldon92
theitalianjob92
Micchigel



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

È dura la vita del videogiocatore che si cimenta con i titoli più impegnativi, e ancor più dura quella di chi cerca di aiutarlo. O forse no. A pensarci bene, quando le soluzioni si trovano, è tutto molto divertente. Il problema è che, a volte, non si trovano proprio...

SPELLFORCE II: SHADOW WARS

B Egregio Skulz,
sono rimasto bloccato al mosaico rotante per il portale della spiaggia d'acciaio di *Spellforce II*. C'è la possibilità di avere un aiuto?

Masimbe

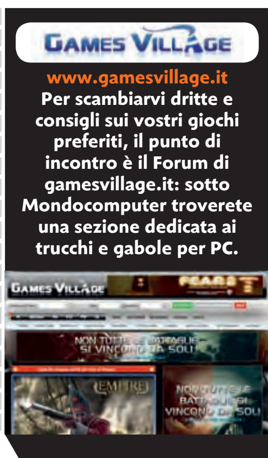
R Ciao caro, dunque hai appena scoperto che Malacay non si trova dove pensavi, ovvero nel suo laboratorio, e che ha creato un altro luogo, per l'appunto la spiaggia d'acciaio. Per raggiungerlo, devi risolvere l'enigma del mosaico, utilizzando i tasselli che puoi recuperare anche nelle case presenti nel laboratorio. Vai alla vetta della montagna, rastrellando tasselli (te ne serviranno otto) e preparandoti a sconfiggere il gigantesco guardiano posto a difesa del puzzle. Il meccanismo di quest'ultimo è composto da una ruota centrale e da otto raggi, ciascuno con cinque simboli, di cui uno posto al centro rispetto agli altri quattro. Interagisci con un raggio e posizionaci uno dei tuoi tasselli, che diventerà quello centrale. La ruota nel mezzo del mosaico inizierà a girare e tu dovrai individuare su essa il simbolo del tassello che hai appena inserito sul raggio, in modo da poter poi sistemare gli altri secondo la posizione con cui sono disposti i simboli sulla ruota centrale. In pratica, l'ordine dei simboli sui raggi deve corrispondere a quello indicato dalla ruota centrale del mosaico. Quando ogni tassello sarà al posto giusto, si attiverà il portale che ti permetterà di raggiungere l'ultima sezione del gioco.



In *Spellforce* II non è facile concentrarsi sugli enigmi, soprattutto quando si ha a che fare con così tanti mostriciattoli...

GRAND THEFT AUTO IV

B Ciao Skulz,
è la prima volta che ti scrivo. Pochi giorni fa, ho acquistato l'ultimo capolavoro di Rockstar: *GTA IV*. Naturalmente, ogni titolo marcato Rockstar è considerato unico non solo per la trama, le armi e i personaggi, ma anche per i suoi famosi codici. Dopo un po' di tempo che giocavo, sono andato su Internet per cercare dei trucchi. Pensavo di trovarne un numero immenso, come per *GTA San Andreas*. Invece, sorpresa delle sorprese, ho racimolato una lista molto povera.



www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Caro Skulz, volevo dare una mano ad **Alessandro**, che in *Broken Steel* era costretto a una convalescenza forzata nell'infermeria della Confraternita d'Acciaio." Ciao **SlimShady**, raccontaci tutto... "Si tratta semplicemente di un bug, risolvibile installando l'ultima patch. Un saluto a tutti. Siete i migliori." Anche tu non scherzi quanto a "migliorismo". Aggiungiamo solo che la patch per *Broken Steel* è reperibile sul sito ufficiale di *Fallout*, all'indirizzo Internet **http://fallout.bethsoft.com/ita/downloads/updates.html**.

R "Ciao Skulz, sono **Emanuele** e vorrei dare un piccolo suggerimento a **Paolo**, che ti aveva chiesto aiuto in merito a *Fallout 2*." Ti lascio la parola e tutto lo spazio necessario per esprimerla. "Le missioni (secondarie e non) vengono assegnate parlando con la gente (quindi, parla con tutti) e poi vengono segnate nel tuo Pip-Boy 2000 (ma non sempre), nella sezione stato. Vorrei dare anche un altro consiglio: fai la massima attenzione nei luoghi in cui vai, perché potresti trovare oggetti utili nelle tue avventure, e salva sempre prima

La parola all'esperto Riven

D Potente Skulz,
sono costretto a lanciarti una sfida che metterà a dura prova la tua onniscienza. Ho trovato in soffitta un vecchio gioco, *Riven*, il seguito di *Myst*. Ho cominciato a giocarci, ma sono arrivato a un punto morto! Sono entrato nella grande cupola dorata dell'isola principale, dove c'è una scacchiera su cui devo sistemare delle palline colorate (penso che indichino le cupole minori presenti nelle varie isole), ma non conosco le coordinate. Aiutami tu.

MoroX

R Ciao MoroX, la scacchiera rappresenta le cinque isole di *Riven*: Crater, Temple, Prison, Plateau e Jungle, partendo da in alto a destra e procedendo verso sinistra. Siccome la scacchiera in questione non ha le coordinate indicate, ti consiglio di stabilire tu le lettere dalla A alle E in verticale e i numeri da 1 a 5 in orizzontale, sulla base della posizione della griglia che ti trovi di fronte all'inizio dell'enigma. Questo significa che, nel caso della sfera che indicherà il Fire Marble Dome di Crater Island il pannello sarà il primo e le coordinate saranno B-4. Partendo da questo sistema, eccoti le coordinate per Plateau Island (pannello 4, A-2), Temple Island (pannello 2, A-1), Jungle Island (pannello 5, D-2) e Prison Island (pannello 1, B-1).



Non è che, per caso, potresti darmi un elenco di codici un po' più fornito? Grazie in anticipo.

Niko 89

R Ciao Niko, non avendo idea di quali trucchi di *GTA IV* sei già riuscito a scovare, ti comunico quelli in mio possesso. Come sai già, per inserire i codici devi semplicemente digitare dei numeri sul telefono cellulare di Niko. Con **267-555-0150** e **267-555-0100** puoi, rispettivamente, aumentare e annullare il tuo livello di sospetto, con **482-555-0100** fare il pieno di salute munizioni e armatura, con **486-555-0150** e **486-555-0100** ottenere una valanga di armi. Passiamo ai trucchi relativi ai veicoli e partiamo forte con l'elicottero Annihiliator e la FIB Buffalo, che si fanno comparire sullo schermo digitando **359-555-0100** e **227-555-0100**. Poi, inserisci **227-555-0168** e **227-555-0147** per far materializzare la SuperGT e la Turismo, quindi passa a **227-555-0142** per la Cognoscenti, **227-555-0175** per la Comet e **938-555-0100** per il motoscafo Jetmax. Passando alle moto, chiama il **625-555-0150** e il **625-555-0100**: ti risponderanno la Sanchez e la NRG-900. Se, poi, ti va di farti un giro con la macchina della polizia, digita **227-100-555**. Infine, per chiudere con due trucchi che non fanno male a nessuno, puoi usare il **468-555-0100** per cambiare il tempo e il **948-555-0100** per ottenere informazioni sulla musica che ascolti in auto.



Niko se la cava alla grande anche senza i trucchi. Trucchi che, comunque, non rovinano *GTA IV*.

Quesiti dal passato Obsidian

D Ciao Skulz,
non ho ancora capito chi me l'ha fatto fare, ma mi sono rimesso a giocare a *Obsidian*. Ora mi ritrovo alle prese con il mondo finale del gioco, Conductor, quello dove si trova imprigionato Max. Il fatto è che, per raggiungere la sua prigione lungo le passerelle, ho poco tempo e mi faccio prendere dal panico. Per favore, mi fornisci le direzioni corrette? Ciao e grazie in anticipo.

Mazum

R Ciao Mazum, per raggiungere la prigione di Max devi collegare le sezioni del ponte mancante. Procedi così per posizionare correttamente i pezzi: premi le frecce direzionali una volta verso l'alto e una verso il basso, poi due volte a sinistra e altre tre volte in alto. Quindi, completa l'opera muovendo una volta a sinistra, un'altra in alto, tre volte verso destra e, infine, quattro volte verso il basso. Per liberare Max, devi semplicemente togliere la cassa che si trova proprio sotto la sua prigione e farlo cadere nel vuoto.

TIMESHIFT

B Ciao Skulz,
sono un appassionato di sparatutto. Attualmente, sto giocando a *TimeShift* e sono bloccato nel punto in cui lo Zeppelin è precipitato. Il mio obiettivo è quello di trovare le rotaie della ferrovia dall'altra parte del canyon e arrivare alla prigione. Sapresti darmi una dritta? Sono fermo davanti all'elica che gira del dirigibile. In attesa di una tua risposta, ti ringrazio in anticipo. Ciao.

Gianluca

R Ciao Gianluca, per superare incolume le eliche devi ricorrere alla tua abilità speciale che rallenta il tempo. Solo in questo modo potrai procedere oltre l'ostacolo, che, se proverai ad affrontare con il normale scorrere del tempo, di ridurrà all'istante in briciole.





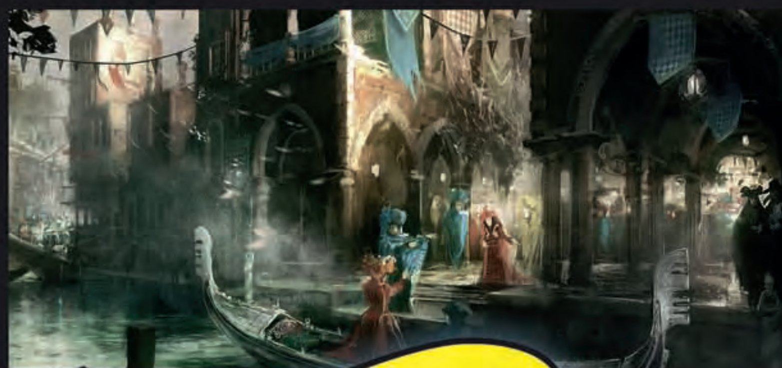
L'abilità di rallentare il tempo è fondamentale per portare a termine *TimeShift*.

di andare in un altro posto. Cordiali saluti alla redazione."

D "Caro Skulz, ti scrivo perché non riesco più a raccapezzarmi e avrei proprio bisogno di una mano. Sto giocando a *Heroes of Might and Magic 3*, senza espansioni, e ho completato le prime tre campagne: Lunga Vita alla Regina, Diavoli dell'Inferno e Bottino di Guerra. Ora, pensavo che mi avrebbe sbloccato le altre di cui si vedono le immagini in bianco e nero, ma niente. Cosa devo fare per giocare alle tre campagne? Devo comprare le espansioni? O devo fare qualcosa di particolare? Su Internet non ho trovato nulla. Se sai qualcosa che può essermi utile, ti prego di rispondermi, non so più che fare! Grazie per il tempo dedicatomi." Scusami **Marcello**, ma l'eccellente *Heroes of Might and Magic 3* è il classico gioco che esula dalle mie competenze dirette, quindi prima di dire delle stupidaggini, chiedo ai miei collaboratori da casa di aiutarti.

D "Ciao Skulz, ti scrivo perché in *Spellforce II: Shadow Wars*, nella missione in cui si ritorna ai campi ferrosi per combattere le ombre, non riesco a difendermi dai continui attacchi, specie quando mi assalgono i titani. Puoi aiutarmi con una soluzione o con dei trucchi?" Ciao **Andrea**, vorrei tanto darti una mano, ma mi cogli impreparato. Mi conviene chiedere lumi ai nostri amici lettori.







BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DICE lancia una granata sorridente nel mondo dei PC.

- **SVILUPPATORE** DICE
- **GENERE** FPS
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** http://badcompany2.ea.com

GIOCARE SPORCO

DICE ha annunciato una particolare Limited Edition per *Battlefield: Bad Company 2*, che verrà venduta allo stesso prezzo di quella normale, fino a esaurimento scorte. Suddetta versione garantirà sin dal primo giorno lo sblocco di sei armi e potenziamenti per la modalità multiplayer, che in un primo momento daranno un vantaggio sul campo di battaglia. I possessori dell'edizione normale potranno comunque sbloccare tutto, ma impiegheranno un po' a raggiungere l'arsenale dei fortunati possessori della Limited Edition. Una scelta discutibile, senza dubbio, e un po' difficile da giustificare: se è vero che DICE ha il diritto di invogliare il suo pubblico a comprare il gioco originale il prima possibile, è altrettanto vero che rischiare di compromettere l'equilibrio del mondo online è una mossa poco elegante.

BAD COMPANY 2 VI TERRÀ BUONA COMPAGNIA PERCHÉ:

- **Fisica e distruzione sono un buon binomio.**
- **I dialoghi della B Company sono esilaranti.**
- **Il multiplayer promette faville.**
- **DICE assicura che la conversione per PC sarà eccellente.**

DATA DI USCITA MARZO 2010

IL primo *Battlefield: Bad Company*, uscito solo su console, ha rappresentato una significativa svolta per la prestigiosa serie di *Battlefield*.

Si trattava di un episodio non interamente dedicato al multiplayer e introduceva elementi tipici degli sparatutto in prima persona più convenzionali. C'era una campagna in singolo con una trama frizzante e irriverente, resa memorabile dalle colorite battute dei membri della B Company, per gli amici "Bad Company", una squadra che raccoglie i soldati meno disciplinati per impiegarli in missioni ad alto rischio.

La caratteristica più evidente delle meccaniche di gioco era la fisica, gestita dal Frostbyte Engine, in grado di far crollare interi palazzi in maniera realistica (nonostante qualche bug di troppo).

Gli sviluppatori di DICE, in occasione del secondo episodio, hanno deciso di invitare alla festa anche i nostri PC, in omaggio alla lunga tradizione di questo studio svedese con la nostra piattaforma di gioco preferita.

Battlefield: Bad Company 2 promette di continuare la tradizione del suo predecessore, sviluppandone i punti forti e limandone i difetti.

"IL MULTIPLAYER RIVESTIRÀ UN RUOLO CENTRALE"

Il motore Frostbyte è stato potenziato e ricalibrato, e gli sviluppatori garantiscono che gli edifici crolleranno più facilmente e in maniera più credibile, senza sfidare la forza di gravità come facevano nel primo capitolo.

Le missioni proseguiranno all'insegna dell'umorismo politicamente scorretto, alternando classiche sparatorie da FPS a momenti d'azione frenetica, come inseguimenti a bordo di veicoli e improbabili scambi di cortesie con mezzi corazzati ed elicotteri da guerra.

Anche il multiplayer rivestirà un ruolo centrale, con battaglie per squadre da dodici giocatori l'una e un sistema che permetterà di scegliere diverse classi e di personalizzare i propri soldati.
Il tutto, alla faccia di *Modern Warfare 2*, con un garantito supporto ai server dedicati.

Bad Company 2 promette faville, pur avendo un approccio più vicino al mondo delle console, e ha tutte le carte in regola per divertire chiunque voglia uno sparatutto in prima persona capace di non prendersi troppo sul serio. La prossima primavera, il gioco debutterà anche sui nostri PC e a quel punto vedremo se avrà saputo mantenere le promesse.

GIOCHI COMPUTER



Bad Company 2 non va per il sottile: oltre alle classiche armi ci saranno mezzi corazzati di vario tipo.



Ci auguriamo che la versione PC riceva un trattamento adeguato anche dal punto di vista della grafica.



L'allegria della campagna in singolo si trasforma in feroce competizione, durante le partite online.



Come ormai succede in molti FPS, sarà possibile personalizzare il proprio soldato fin nei minimi dettagli.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** DICE
- **Provenienza:** Stoccolma
- **Nati nel:** 1988
- **Storia:** Nati ai tempi dell'Amiga, cui hanno regalato classici come Pinball Fantasies, gli studi di Digital Illusions Creative Entertainment hanno adottato il più pratico acronimo "DICE", e hanno lasciato il segno nel mondo dell'intrattenimento rivelandosi pionieri e maestri del multiplayer online.
- **Li conosciamo per:** La serie di *Battlefield*, *Mirror's Edge*.

ATTENDERE PREGO!
Le granate di *Bad Company* ci mostreranno il sorriso con l'arrivo della primavera.

SCOOP
prima occhiata

THE SETTLERS 7 PATHS TO A KINGDOM

Una delle serie strategico-gestionali più amate torna con il suo settimo capitolo.

■ **SVILUPPATORE** Blue Byte ■ **GENERE** Strategia in tempo reale
■ **CASA** Ubisoft ■ **INTERNET** thesettlers.it.ubi.com

ESPANSIONE CHE PASSIONE

L'obiettivo principale in *The Settlers 7* sarà di espandere il più possibile i propri domini e, di conseguenza, ostacolare le manovre avversarie nei territori contesi. Per far questo, avremo tre opzioni a disposizione: lo scontro militare, i monasteri e il commercio. Nel primo caso, dovremo costruire una possente armata con cui sfidare gli avversari. Le battaglie si risolveranno in automatico in base al numero e alla tipologia delle unità. I monasteri, invece, ci daranno accesso a una nutrita serie di tecnologie, fondamentali per ottenere il predominio assoluto. I commerci, infine, ci consentiranno di edificare degli avamposti in zone non ancora esplorate.

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM VI CONQUISTERÀ PERCHÉ:

- Ripropone la ricetta che ha reso celebre la serie...
- ... ma su scala molto maggiore.
- I punteggi vittoria aggiungono pepe alla partita.
- L'Intelligenza Artificiale promette sfide appaganti.

ERA il lontano 1993 quando *The Settlers*, divertente RTS imperniato sulla costruzione di insediamenti coloniali, fece la sua comparsa sugli scaffali, dando vita a una serie ancor oggi assai popolare.

Con Blue Byte nuovamente in cabina di regia, *The Settlers 7: Paths to a Kingdom* si propone il non semplice compito di rinverdire uno schema amato dai fan, ma ormai bisognoso di un sostanziale rinnovamento. Fin dalle prime informazioni trapelate, comunque, pare che la filosofia seguita dalla software house tedesca non preveda clamorose rivoluzioni, quanto piuttosto un minuzioso affinamento di meccaniche di gioco ormai collaudate, trasposte in scenari mai così vasti e complessi.

In effetti, *Paths to a Kingdom* consentirà di creare un intero regno, vasto e ricco di città e villaggi, nel bel mezzo della verde Europa all'inizio dell'epoca rinascimentale. I fan della serie non avranno alcuna difficoltà a riconoscere i tratti ormai peculiari del lavoro di Blue Byte. Gli aspetti più collaudati sono di nuovo qui: per far sì che i nostri domini possano fiorire, dovremo impostare un sistema economico perfettamente oliato, con catene produttive senza sbalzi e vie di trasporto comode, che permettano un rapido scambio di merci e materie prime. In più,

"CREERETE UN INTERO REGNO IN EPOCA RINASCIMENTALE"

ora, la personalizzazione dei singoli edifici costruibili offrirà margini d'intervento più ampi, caratteristica che, speriamo, impedirà la nascita di villaggi e città fotocopia.

Se, in passato, la serie non aveva mai brillato per dinamicità, preferendo puntare su ritmi lenti e grande profondità gestionale, *The Settlers 7* pare intenzionato ad accelerare un po' i ritmi, grazie a nuove opportunità di espansione offerte da una struttura militare finalmente di grande importanza. In tal modo, potremo sfidare i nostri avversari in battaglia (gli scontri si risolveranno in automatico) oppure occupare le principali vie di comunicazione per ottenere il monopolio dei commerci.

La novità più significativa di *The Settlers 7* risiede in un sistema di assegnazione punti vittoria, in base al quale il giocatore verrà premiato una volta completati specifici obiettivi (conquista di determinate aree di una mappa, occupazione del maggior numero di rotte commerciali, eccetera).

Una grafica completamente rinnovata, un'Intelligenza Artificiale impegnativa quanto basta e un completo supporto per il multiplayer online completano un panorama che renderà felici i fan di lungo corso. La domanda è: saprà *The Settlers 7* conquistare nuovi adepti? GIOCHI COMPUTER



Come da tradizione, gli omini di *The Settlers* sono assai operosi.



Le città possono contare su una nutrita serie di edifici.



La classica visuale dall'alto ci permetterà di avere tutto sotto controllo.



I monasteri avranno un ruolo di vitale importanza per le sorti del nostro regno.

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Blue Byte
- **Provenienza:** Düsseldorf
- **Nati nel:** 1988
- **Storia:** Dopo un esordio a base di tennis nel 1989 (*Great Courts*), la software house tedesca si specializza in strategici, prima a turni (*Battle Isle*, 1991), quindi in tempo reale. È del 1993 il grande successo di *The Settlers*, oggi il titolo più celebre di tutto il catalogo di Blue Byte, insieme agli innumerevoli sequel.
- **Li conosciamo per:** *Battle Isle* e la serie *The Settlers*.

ATTENDERE PREGO!
Il nuovo *The Settlers* è previsto per la prossima primavera.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



Nella letterina per Babbo Natale abbiamo chiesto schede grafiche, monitor, e tanti giochi nuovi da annunciare nelle News. Come vedete, anche se la slitta non è ancora passata, qualche anticipo dei regali è già arrivato!

A cura di Fabio Bortolotti

RTS

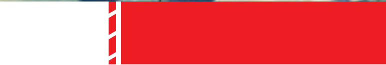
COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

L'epica conclusione della saga di Command & Conquer.

GALLERY







NEL corso della presentazione invernale della linea dei titoli firmati Electronic Arts, abbiamo avuto occasione di toccare con mano *Command & Conquer 4*.

Il gioco ora sfoggia ufficialmente il sottotitolo *Tiberian Twilight*, proposto direttamente dai fan grazie a un concorso svoltosi sul sito ufficiale (**www.commandandconquer.com**). *Command & Conquer 4*, che dopo ben quindici anni porterà la saga a un'epica conclusione, si è mostrato decisamente in forma, abbastanza da farci provare dispiacere e nostalgia per la fine della serie. Il bello è che si tratta di un capitolo piuttosto innovativo e che, pur mantenendo l'identità di strategico in tempo reale e lo stile di *C&C*, gli sviluppatori hanno introdotto meccaniche interessanti e audaci, come le basi mobili e un sistema di progressione dei personaggi vicino a quello dei giochi di ruolo.



Il design dei veicoli riflette alla perfezione lo stile della serie.



L'introduzione delle basi mobili crea nuove problematiche interessanti.

"Questo gran finale non deluderà i fan della serie"

Anche l'apparato del multiplayer è molto interessante, con partite a obiettivi e varie modalità per un massimo di dieci giocatori, che stando alle premesse potrebbero creare situazioni inedite e intriganti. Naturalmente, non mancheranno nemmeno le classiche sequenze d'intermezzo filmate, con personaggi mitici come Kane, leader dei NOD, interpretato dall'inossidabile Joe Kucan.

Il nostro breve contatto con *C&C 4: Tiberian Twilight* è stato estremamente piacevole, e non vediamo l'ora di poterne provare con calma una versione più completa (l'uscita del gioco è prevista per marzo 2010). Se tutto andrà bene, questo gran finale non deluderà i fan della serie, una delle più importanti del mondo degli RTS, che dopo quindici anni hanno diritto a una conclusione degna di tal nome.

GIOCHI COMPUTER



FPS

BORDERLANDS
THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

Prima espansione ufficiale per l'FPS cooperativo di Gearbox.

2K ha confermato l'uscita di *The Zombie Island of Dr. Ned*, prima espansione dedicata all'ottimo *Borderlands*.

Per chi si fosse perso qualche "puntata", stiamo parlando dell'FPS centrato sul gioco in cooperativa accolto da GMC con un sonoro 8,5. Il pacchetto includerà nuove quest, nemici e ambientazioni, e ci metterà sulle tracce del misterioso Dr. Ned, i cui bizzarri esperimenti hanno trasformato i lavoratori di una miniera in feroci zombi. L'idea è buona, e potrebbe essere la premessa per una lunga serie di contenuti scaricabili, anche considerando il buon successo riscosso dal titolo originale. Al momento, purtroppo, non disponiamo di una data ufficiale per l'uscita su PC, mentre sappiamo che le versioni PS3 e Xbox 360 arriveranno il 24 novembre e costeranno 10 dollari. Auguriamoci di non dover aspettare troppo, e che 2K non si dimentichi di noi.



Lo stile scherzoso di *Borderlands* si presta bene all'inserimento di zombi e Non Morti.

Data di uscita: 2009
Internet: www.borderlandsthegame.com

Carte collezionabili

MAGIC: THE GATHERING
DUELS OF THE PLANESWALKERS

Carte di "Magic" in arrivo anche su PC.

Wizards of the Coast, storico editore di "Magic: The Gathering" nonché attuale depositario dei preziosi diritti di "Dungeons & Dragons", ha annunciato che nel 2010 il mondo di *Duels of the Planeswalkers* vedrà ben due espansioni.

Il gioco, al momento disponibile solo su console, arriverà per l'occasione anche su PC, e includerà nuove carte e sfide per mettere alla prova i nostri grimori. Saremo alle prese con una trasposizione digitale del celebre gioco di carte collezionabili, ma nel quale non sarà possibile comprare carte o bustine separate, come succede in *Magic Online*. Gli sviluppatori, inoltre, promettono che la versione PC avrà una funzionalità aggiuntiva, ma per il momento hanno preferito lasciarci con la curiosità.



Il gioco è piuttosto limitato dal punto di vista della personalizzazione del grimorio.

Data di uscita: 2010
Internet: www.wizards.com/Magic/Digital/DuelsOfThePlaneswalkers.aspx

USCIRÀ
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens Vs Predator	Sega	2010	● arancione
Arcania: A Gothic Tale	JoWooD	2009	● rosso
Assassin's Creed 2	Ubisoft	Marzo	● verde
Avatar	Ubisoft	Novembre	● verde
Battlefield: Bad Company 2	EA	Marzo	● arancione
Bioshock 2	2K Games	9 Febbraio 2010	● arancione
Brink	Bethesda	2010	● arancione
Commad & Conquer 4	EA	Marzo	● verde
Culpa Innata 2	Momentum	Inverno	● verde
Dark Void	Capcom	Inverno	● arancione
Dawn of War II: Chaos Rising	THQ	2010	● arancione
DC Universe Online	SOE	Inverno	● verde
Deus Ex 3	Eidos	2010	● rosso
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● arancione
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● verde
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● arancione
Fallout: New Vegas	Bethesda	2010	● rosso
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	● arancione
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● rosso
Homefront	THQ	2010	● arancione
Imperivm Online	FX Interactive	Dicembre	● verde
Just Cause 2	Eidos	Primavera	● verde
LEGO Indiana Jones: The Adv. Continues	Activision Blizzard	Natale	● verde
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	● verde
Mass Effect II	EA	29 Gennaio	● verde
Max Payne 3	Take Two	Inverno	● arancione
Metro 2033	THQ	Primavera	● verde
Napoleon: Total War	Sega	Febbraio	● verde
Rage	EA	Estate 2010	● arancione
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● arancione
Silent Heroes	Paradox	2009	● rosso
Silent Hunter 5	Ubisoft	2010	● verde
Singularity	Activision Blizzard	Marzo 2010	● verde
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Aprile 2010	● verde
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	● arancione
Star Trek Online	Namco Bandai	Inizio 2010	● verde
Star Wars The Old Republic	EA	2010	● verde
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera 2010	● arancione
Supreme Commander 2	Square Enyx	2010	● rosso
The Agency	Sony Online	2010	● arancione
The Saboteur	EA	Dicembre	● verde
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft	Primavera	● arancione
The Stronghold Collection	2K Games	2010	● verde
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	● verde
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● arancione

Avventura

WITTARD: NEMESIS OF RAGNAROK

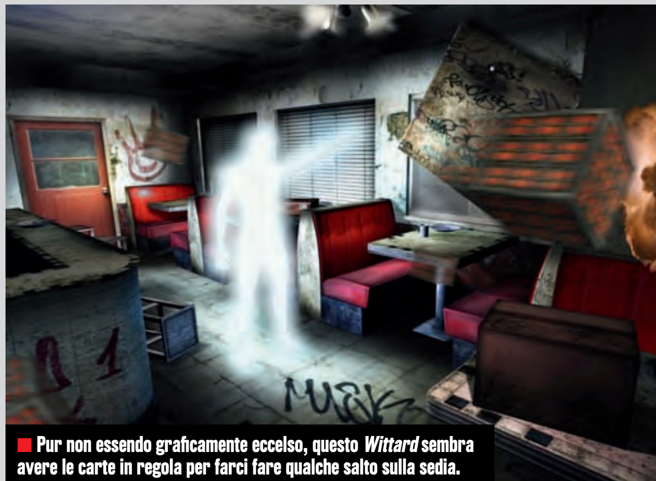
Un protagonista coraggioso e un mistero da risolvere.


L'ambientazione ricorda quasi i canoni dei survival horror.

Wax Lyrical Games ha annunciato *Wittard: Nemesis of Ragnarok*, un'avventura ricca di enigmi ambientata nelle rovine di un palazzo abbandonato.

Nemesis of Ragnarok prevederà un'esplorazione non lineare delle ambientazioni, lasciando modo al giocatore di farsi guidare dal proprio istinto, e sarà centrato su un mistero oscuro e inquietante, sottolineato da una colonna sonora da brivido. Il tutto sfrutterà una visuale in soggettiva, ma per proseguire non ci vorranno riflessi da FPS, anche perché il segreto del successo starà tutto nell'astuzia e nel ragionamento.
Le prime immagini mostrano una grafica piuttosto spartana, ma anche delle ambientazioni create con cura. Ci auguriamo che questo *Wittard* possa rivelarsi una piacevole sorpresa per i fan del genere.

Data di uscita: primo trimestre 2010
Internet: www.wittardgame.com


Pur non essendo graficamente eccelso, questo *Wittard* sembra avere le carte in regola per farci fare qualche salto sulla sedia.

Fitness

YOUR SHAPE

La moda del fitness arriva anche su PC.

Dopo l'incredibile successo di *Wii Fit* di Nintendo, molte case di produzione hanno cercato di lucrare sul bisogno inespresso di fare moto di noi videogiocatori.

I nostri PC, fino a oggi, erano rimasti un rifugio sicuro, dove nessuno interferiva con il sacrosanto diritto di avere un po' di pancetta. Ora, però, è tempo di mettersi in riga: Ubisoft ha annunciato *Your Shape*, un gioco di fitness con la formosa Jenny McCarthy, ex coniglietta di "Playboy", che verrà venduto insieme a una speciale webcam in grado di rilevare i movimenti, e che sulla carta consentirà di elaborare piani di lavoro per snellire, rafforzare o rassodare svariate parti dei nostri corpi da giocatori. Come prevedibile, la speciale telecamera potrà essere utilizzata anche come una normale webcam. Ci chiediamo se un prodotto simile abbia un qualche senso nel mondo dei PC, anche considerando che non tutti hanno spazio per fare ginnastica davanti al loro monitor.



Your Shape, verrà venduto insieme a una speciale webcam per rilevare i movimenti.

Data di uscita: Natale
Internet: http://yourshapegame.it.ubi.com

Strategia

GREED CORP

Esagoni e strategia a turni in arrivo anche su PC

W!Games ha annunciato che il suo strategico a turni *Greed Corp*, inizialmente annunciato solo per PlayStation 3, arriverà anche su PC e Xbox 360, portando un carico di esagoni sui nostri monitor.

Il tutto si svolgerà in un'ambientazione ispirata alla rivoluzione industriale e proporrà ventiquattro mappe diverse e una campagna in singolo della durata di circa dieci ore. Non mancherà una corposa sezione multiplayer, con partite per un massimo di quattro giocatori sparse su trentasei mappe sbloccabili. Naturalmente, è ancora presto per pronunciarsi, ma le prime immagini sono senza dubbio intriganti, anche perché sembrano proporre un approccio serio, ma al tempo stesso accessibile alla strategia a turni.


Gli esagoni, inseparabili amici degli appassionati di strategia, sono al centro delle meccaniche di gioco.

Data di uscita: Inizio 2010
Internet: www.mistbound.com/index.php?id=2

Strategia a turni

MAGIC: THE GATHERING – TACTICS

Una nuova alleanza tra Wizards of the Coast e Sony Online Entertainment.



Non mancheranno creature mitiche come il Drago di Shivan, uno dei simboli di "Magic".



Al momento, Wizards ha mostrato solo un trailer senza sequenze di gioco vere e proprie.

Wizards of the Coast e Sony Online Entertainment hanno unito le forze per annunciare lo sviluppo di *Magic: The Gathering – Tactics*, un gioco online che sfrutterà la prestigiosa licenza del celebre gioco di carte, recentemente "rinato" con una nuova edizione.

Come il titolo suggerisce, però, non avremo a che fare con i classici duelli tra maghi a base di carte, bensì con uno strategico a turni in 3D, che vedrà i giocatori calarsi nel multiverso di "Magic" per guidarne le creature più note, facendo ricorso a incantesimi e stregonerie. L'idea è ottima, e l'alleanza alla base di *Magic: The Gathering – Tactics* è di prima qualità. Seguiremo con curiosità i futuri sviluppi.

Data di uscita: Inizio 2010
Internet: www.wizards.com

Futuro

L'ALBA DELLE DIRECTX 11

Annunciati i primi giochi a supportare le nuove librerie.

AMD ha annunciato in via semiufficiale alcuni dei giochi che supporteranno sin dal lancio le nuove librerie DirectX 11, sottolineando l'attenzione al mondo PC di alcuni sviluppatori.

Nella lista spiccano nomi come *Battlefield: Bad Company 2* di DICE, che del resto conferma che il suo motore Frostbyte sarà interamente adattato alla novità, e *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat*. L'elenco continua con *DiRT 2* (recensito su questo numero), *Aliens vs. Predator* e *Dungeons & Dragons Online*. La prospettiva è ottima, ma naturalmente dovremo vedere come questi giochi sfrutteranno le potenzialità delle nuove librerie. Ci sembra difficile, infatti, che i motori vengano direttamente riprogettati per le DirectX 11, e pare probabile che si tratterà di DirectX 9 condite con qualche effetto grafico in più. In ogni caso, conviene iniziare a risparmiare per una bella scheda grafica nuova...



Bad Company 2 sarà tra i primi giochi a supportare le DirectX 11.

PILLOLE

UN SEGUITO PER BORDERLANDS

Visto l'ottimo successo riscosso da *Borderlands*, Randy Pitchford di Gearbox si è affrettato a dichiarare, pur senza annunci ufficiali, che un seguito è piuttosto scontato. Il suo studio, al momento sta lavorando a contenuti scaricabili per l'originale.

IL RITORNO DI KEN

Ken Kutaragi, storico creatore della prima PlayStation, ha dato vita a una nuova compagnia, chiamata Cyber Ai Entertainment. Kutaragi si era allontanato da Sony dopo i magri risultati riscossi dal primo periodo di vita di PlayStation 3.

SPORE SU FACEBOOK

I publisher guardano con grande interesse al mondo dei social network, come dimostra l'uscita di *Spore Islands* su Facebook, un simulatore 2D basato su *Spore*. Il gioco sfrutta la possente struttura sociale di Facebook, e potrebbe segnare l'inizio di tanti spin-off gratuiti dedicati al celebre sito.

EIDOS DIVENTA SQUARE ENIX EUROPE

Square Enix ha annunciato che Eidos Interactive cambierà nome in Square Enix Europe, in seguito alla recente acquisizione da parte del colosso nipponico. Una mossa come questa non può che rafforzare la presenza occidentale di Square Enix, un tempo confinata al mercato del Sol Levante.

NUOVI PIANI PER EA

EA ha comunicato l'intenzione di riportare in auge alcuni dei suoi marchi storici, riservando loro un trattamento simile a quello dell'ultimo *Need for Speed*. La prima serie a venire rimodernata potrebbe essere quella di *Medal of Honor*, rimasta sopita dai tempi di *Medal of Honor: Airborne*.

PILLOLE

SUPEREGALI CON CATTIVIK

Per Natale, persino un cattivone per eccellenza come Cattivik diventa più buono e, forse, anche noi possiamo seguire il suo esempio. Cattivik è infatti il testimonial di www.superegali.org, sito dal quale acquistare regali (a Natale, ma anche durante il resto dell'anno) ben lontani dal solito consumismo. Scegliete un amico cui fare un regalo: a lui arriverà una cartolina con il dono da voi scelto, che invece andrà a migliorare la vita di un bambino in un paese in via di sviluppo, grazie all'associazione Terre de Hommes. Potreste regalare una gallina, una bicicletta, un'iscrizione a scuola, o un'altra delle tante proposte di www.superegali.org. Per diffondere l'iniziativa, Terre de Hommes lancerà su iPhone e Facebbok anche un gioco gratuito intitolato *Scopri quanto sei Cattivik*.

SUSSURRI DALLA RETE
GTA: THE LOST AND THE DAMNED

Che l'esclusiva Xbox 360 sia finalmente finita?

Per un accordo con Rockstar, Xbox 360 ha ricevuto due espansioni per *GTA IV*, che in linea teorica avrebbero dovute rimanere un'esclusiva della console Microsoft. Ora, un aggiornamento della versione PC aggiunge gli Achievement di *The Lost and the Damned*, la prima delle suddette espansioni, lasciando spazio al ragionevole dubbio che delle conversioni su PC siano in arrivo. Questo è l'ultimo indizio di una lunga serie, quindi non ci resta che aspettare e vedere se Rockstar si sbilancerà con un annuncio ufficiale.

Beneficenza

CALENDARIO BENEFICO MYSTIC

Un'iniziativa benefica ispirata al mondo di Ultima.

Enrico Ricciardi, noto fotografo nonché appassionato videogiocatore, ha creato un calendario per il 2010 ispirato alle virtù del mondo di *Ultima*.

Il calendario raffigura tredici meravigliose modelle (come Jeanene Fox, Cecilia Rodriguez e Nina Senicar) in un contesto fantasy, e ha visto la collaborazione di Lord British in persona.



Il calendario, i cui proventi andranno in beneficienza all'associazione Onlus Village for All, può essere acquistato attraverso richiesta diretta telefonando al 338/8811312 o inviando una mail a **infov4a@villageforall.net**, o dal sito 4 Colori (**www.4colori.it**) per i residenti a Milano. Il connubio di belle donne, fantasy, videogiochi e beneficenza ha un fascino innegabile, specie sotto Natale, quando tutti sono in cerca di regali adatti al popolo dei videogiocatori. Ottimo lavoro!

Data di uscita: disponibile
Internet: www.enricoricciardi.it



Ultima non è mai stato così sexy: a ogni mese corrisponde una delle virtù della saga.

Avventura grafica

LOST HORIZON

Nuovi scatti per la prossima avventura dei creatori di Secret Files: Tunguska.

Deep Silver ha diffuso nuove immagini inerenti *Lost Horizon*, l'ultima fatica degli studi tedeschi di Animation Arts, responsabili della serie di *Secret Files*.

Si tratta di un'avventura grafica ambientata verso la fine degli Anni '30 e propone una trama all'insegna di intrighi internazionali e misteri di civiltà passate, che spingeranno i protagonisti a girare il mondo, visitando luoghi affascinanti come il Tibet e il Marocco. *Lost Horizon* promette molto bene e si direbbe una produzione di più alto profilo rispetto a *Secret Files*, grazie a una grafica piacevole e una trama che sembra intenzionata a competere con i fasti della LucasArts dei tempi di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Le nuove immagini non smentiscono le nostre prime impressioni, e lasceranno l'acquolina in bocca agli appassionati del genere.



Le ambientazioni sono belle da vedere, e denotano un salto di qualità per gli studi di Animation Arts.



Data di uscita: 2010
Internet: http://lost-horizon.deepsilver.com

FPS

UN NUOVO BULLY

Rockstar al lavoro su un seguito di Bully?

In un'intervista con Shawn Lee, autore della colonna sonora del primo *Bully*, l'artista ha rivelato che presto lavorerà alle musiche di *Bully 2*.

Il titolo non è ancora stato annunciato ufficialmente da Rockstar, che per il momento si è barricata dietro un classico "no comment". Considerando il buon successo riscosso dal primo episodio, una sorta di *Grand Theft Auto* ambientato in una scuola, l'idea di un nuovo *Bully* non è certo assurda. Scopriremo presto se Rockstar ha davvero in cantiere il progetto, magari con un annuncio ufficiale.

Gioco di corse

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Un nuovo capitolo per la serie di Superstars V8.

Black Bean Games ha annunciato *Superstars V8 Next Challenge*, in lavorazione presso gli studi italiani di Milestone e previsto per febbraio 2010.

Il gioco è stato sviluppato in collaborazione con Gianni Morbidelli, campione in carica del campionato Superstars, il quale ha fornito ai programmatori consigli riguardanti la messa a punto dei veicoli, suggerendo anche dei miglioramenti sul fronte del realismo. Questo nuovo capitolo potrà contare anche su nuove licenze ufficiali delle case produttrici delle auto, che di conseguenza verranno riprodotte alla perfezione, sia per quel che riguarda l'estetica, sia per le prestazioni. Milestone promette nuove modalità, tra cui una rinnovata sezione online che dovrebbe essere il fiore all'occhiello di questa edizione.

Data di uscita: febbraio 2010
Internet: www.blackbeangames.com



La qualità dei modelli delle automobili, stando alle immagini, è eccellente.

MMORPG

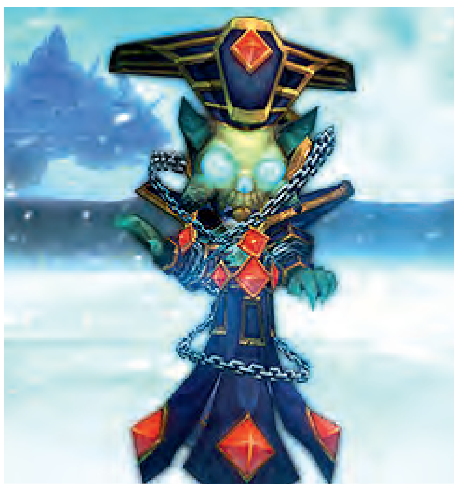
MICROTRANSAZIONI IN WOW

Cuccioli digitali in vendita nel MMORPG di Blizzard.

Blizzard ha aperto la porta alle microtransazioni nel suo *World of Warcraft*.

Ha infatti lanciato un "Pet Store" da cui è possibile acquistare due pet, Lil' K.T. (un piccolo Lich) e un tenero Pandaren Monk. Il primo potrà sbeffeggiare i giocatori sconfitti in PVP, mentre il secondo si dedicherà al kung fu e si inchinerà educatamente ai giocatori che lo saluteranno. Il prezzo? Dieci dollari, con la possibilità di utilizzare i pet in questione con qualunque personaggio associato al proprio account. Blizzard ha comunicato anche che la metà dei soldi ricavati dal Pandaren Monk verrà donata alla fondazione benefica Make-a-Wish, che si occupa di esaudire i desideri di bambini con condizioni mediche gravi. Sociale a parte, questa vendita nel mondo di *World of Warcraft* potrebbe essere la prima di una lunga serie, indicando un cambio di filosofia da parte di Blizzard.

Internet: http://us.blizzard.com/store/


Ecco il piccolo Lich che potrete acquistare per 10 dollari, utilizzabile con qualunque personaggio legato al vostro account.



Evento

LUCCA COMICS & GAMES 2009

Anche quest'anno, una folla festante ha pacificamente invaso le vie della città toscana, per la kermesse dedicata a giochi, fumetti e videogame.

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Da oltre vent'anni Lucca Comics propone, a ogni edizione, un tema specifico che costituisce una sorta di filo conduttore degli eventi, sia pur non vincolante. Nel 2007, trentesimo anniversario di "Guerre Stellari", Lucca ha dedicato la manifestazione alla celebre saga di George Lucas, mentre l'edizione dell'anno scorso, in occasione del quindicinale di "Magic", ha avuto come fil rouge il mondo delle carte da gioco collezionabili. Il tema del 2009 è stato assai più criptico: "L'Evoluzione della Specie". Un riferimento rimasto del tutto incompreso da molti, convinti di trovarvi qualche riferimento al mondo dei fumetti o a quello dei giochi di ruolo. Niente di più distante dalla realtà: nel 2009 ricorre, infatti, il 150° anniversario della teoria evoluzionistica di Charles Darwin, così come il bicentenario della nascita del celebre scienziato. Gli organizzatori di Lucca Comics & Games, perciò, hanno idealmente voluto rendere un doveroso omaggio a uno dei padri della genetica, ricordando come tutto sia in costante evoluzione, anche il mondo del fumetto e del gioco. "Lucca Comics & Games", ha dichiarato il presidente del comitato organizzativo Francesco Caredio, "con il suo moto continuo e perpetuo ha completato, proprio in questo 2009, la propria evoluzione: da mostra mercato di scambio per collezionisti è diventata un vero e proprio festival, che vede concentrato in quattro giorni, tutto il mondo che gravita intorno al fumetto, al gioco, all'illustrazione e al cinema d'animazione".

QUELLO dei 43 anni è un traguardo di tutto rispetto per una delle manifestazioni più celebri nel panorama culturale italiano: la ormai leggendaria Lucca Comics & Games (o, come si chiamava all'origine, nel 1966, il Salone Internazionale dei Comics).

Anche nell'edizione 2009, tenutasi dal 29 ottobre al 1 novembre, l'appuntamento ha infranto il proprio record di presenze: 140.000 spettatori contro i 130.000 dello scorso anno. E pensare che Lucca, di abitanti, ne conta appena 80.000! Per dovere di cronaca, per quanto concerne la sezione ludica, bisogna ricordare che Lucca Games ha una storia decisamente più recente: la prima edizione è del 1993, ma da 16 anni si ripropone fedelmente al proprio pubblico offrendosi ormai come appuntamento non meno tradizionale della manifestazione principale, dalla cui "costola" è nata.

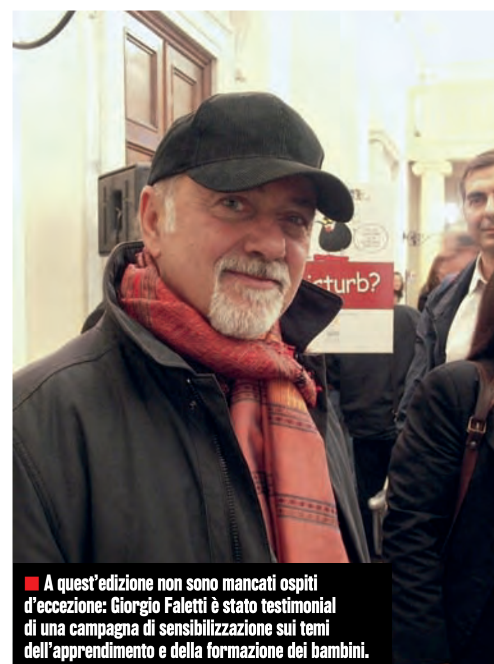
Lucca Games, del resto, è divenuta a buon titolo il principale evento nazionale dedicato all'editoria ludica e al gioco in generale, anche se solo da qualche anno dedica uno spazio importante della propria area espositiva al mondo dei videogiochi. Oltre a fumetti e giochi, l'edizione 2009 ha visto l'esordio di due nuove sezioni, una dedicata ai giovanissimi (Lucca Junior) e una alla musica (Lucca Music), mentre sono sempre in buona salute e coronate da un successo clamoroso di pubblico e partecipanti le sezioni tradizionalmente riservate al mondo dei giochi di ruolo dal vivo, con il folcloristico padiglione The Citadel, pieno di armature e spade (vere e in gommapiuma), e il pauroso "antro del drago", un vero e proprio dungeon in piena regola ricavato nei sotterranei delle mura della città, popolato da ragni, mostri, Non Morti e da un "vero" drago animato a grandezza naturale. Una grande affluenza di pubblico e di concorrenti, infine, ha coronato l'edizione 2009 del tradizionale concorso "cosplay" che, quest'anno, ha visto la partecipazione di ben 800 concorrenti in costume.



La presenza dei redattori di GMC, a Lucca, non è passata del tutto inosservata...

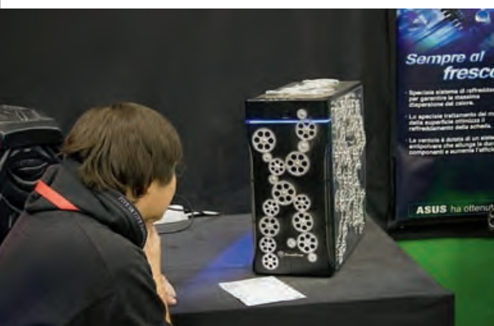
I numeri di Lucca Comics & Games 2009

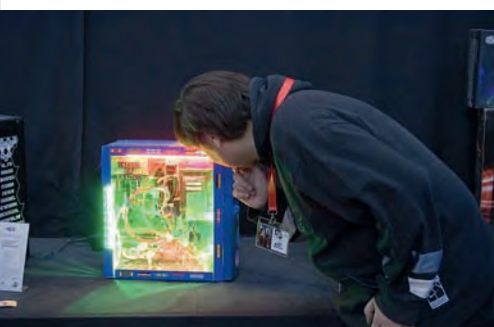
43	Gli anni del fumetto a Lucca
16	Gli anni dei giochi (e videogiochi) a Lucca
4	Le sezioni della manifestazione: Comics, Games, Junior e Music
20.000	I metri quadrati coperti occupati dalla manifestazione
400	Gli espositori presenti
10	Le piazze del centro storico interessate
800	Gli iscritti alle sfilate del cosplay
45 mila	Le presenze nella sola giornata di sabato 31 ottobre
47 mila	Le presenze nella sola giornata di domenica 1 novembre
500	Gli eventi realizzati nella manifestazione
350	I giornalisti accreditati



A quest'edizione non sono mancati ospiti d'eccezione: Giorgio Faletti è stato testimonial di una campagna di sensibilizzazione sui temi dell'apprendimento e della formazione dei bambini.


Lo stand del Lucca Modding Contest: il pubblico poteva votare il proprio case preferito.






La cornice delle mura medievali di Lucca ha offerto l'ambientazione ideale per i padiglioni dedicati al gioco di ruolo dal vivo.

La conferenza sui giochi di ruolo

Nella sala conferenze intitolata a Giovanni Ingellis, giovedì 29 ottobre si è svolta una tavola rotonda sui giochi di ruolo, dal "tavolo" al computer (e console). Gli ospiti intervenuti erano Luca Giuliano, docente di Metodologia nelle Scienze Sociali all'università La Sapienza di Roma, e il nostro Paolo "Neon" Paglianti, moderati da Alessandro Cavaleri, dell'organizzazione di Lucca Games. Oltre a discutere di dungeon, recitazione, narrazione, giochi per PC e per console, è stata un'ottima occasione per chiacchierare tra amici con gli intervenuti (non mancava una nutrita schiera di lettori di GMC). Potete leggere il resoconto dei giorni di Lucca su Gamesvillage.it (www.gamesvillage.it/news/specials/detail%5Bn=18910%5D.html), e vedere com'è andata con i nostri amici del forum a questo link www.gamesvillage.it/showthread.php?t=774413

VIDEOGAMES PARTY

Tra le vecchie conoscenze dei lettori di GMC, specie di chi segue la sezione Arena della rubrica Next Level, non è passata inosservata la presenza, nell'area videogiochi di Lucca Comics & Games, del grande stand di Videogames Party, il tour itinerante dedicato al gaming amatoriale e organizzato, da tre anni a questa parte, da Generazione Web, società che ha fatto della cultura videoludica il proprio manifesto.
Anche in quest'occasione, Videogames Party ha fatto le cose in grande, offrendo ai visitatori intervenuti all'evento un nutrito menu di tornei assolutamente gratuiti, adatti a tutti i palati e distribuiti nei quattro giorni di manifestazione: a fare la parte del leone, per quanto riguarda l'area PC, è stato l'immortale *Unreal Tournament 3*, nella doppia modalità Deathmatch e Duel, ma non sono mancate altre perle, come l'anteprima per PC di *Left 4 Dead 2*, giocato in multiplayer su un enorme wallscreen che ha scatenato reazioni incontrollate da parte degli spettatori più giovani e impressionabili; il che, in un padiglione infestato da cosplayer vestiti da zombi e vampiri, non è cosa di poco conto.



Per quanto concerne i videogiochi, è doloroso ammetterlo, a rubare la scena sono state soprattutto le console: Xbox 360, PlayStation 3 e Nintendo Wii, i cui sfavillanti stand hanno rumorosamente animato il padiglione ludico della manifestazione. Anche gli stand delle "major", le grandi case di produzione (a Lucca erano presenti, tra le altre, Activision Blizzard, Ubisoft ed Electronic Arts), hanno dedicato gran parte dello spazio a loro disposizione alle ultime produzioni per le piattaforme di Sony e Microsoft. Fortunatamente, a tenere alta la bandiera del PC ci hanno pensato Blizzard e i ragazzi di Progaming Italia, che hanno organizzato un grande torneo di *World of Warcraft* e presentato la Beta di *StarCraft II* ai numerosi visitatori dello stand. *StarCraft II*, naturalmente, non è stata l'unica anteprima di prestigio presentata a Lucca: data l'imminenza della pubblicazione, molti giocatori hanno avuto un'occasione privilegiata per fare un test esclusivo di *Assassin's Creed II*, di *Dragon Age: Origins*, di *Modern Warfare II* e di *Dante's Inferno*, giusto per citare i titoli maggiormente di spicco.

Oltre a questo, possiamo dire con soddisfazione che Giochi per il Mio Computer, presente in forze alla kermesse lucchese, non si è limitata a vestire i panni di un semplice osservatore, ma è stata in qualche modo protagonista, seppur dietro le quinte, della buona riuscita di questa straordinaria manifestazione. Sono stati ben due, infatti, gli eventi che ci hanno coinvolto da vicino: oltre alla conferenza sul gioco di ruolo "cartaceo" e videoludico, tenuta dal nostro Paolo Paglianti e da Luca Giuliano (professore ordinario di sociologia generale all'Università La Sapienza di Roma) e moderata dall'abile Alessandro Cavaleri, GMC è stato anche partner del primo Lucca Modding Contest ufficiale, la competizione nazionale dedicata a questa singolare forma artistica. Benché il mondo del modding avesse già esordito nell'edizione 2008 di Lucca Comics & Games sotto forma di una semplice mostra espositiva, è questo il primo anno in cui i modder di tutta la Penisola hanno potuto sfidarsi e proporre le proprie opere al giudizio, oltre che del folto pubblico presente allo stand, di una severa e qualificata giuria di professionisti (uno dei quali, ci piace ricordarlo, è stato il nostro Alberto "Pape" Falchi). Per un dettagliato approfondimento del contest e dei vincitori, correte più avanti, alla rubrica Next Level, dedicata questo mese, all'insolita competizione.

Lucca Comics & Games 2009, così come le edizioni precedenti, è stato un grande evento: una manifestazione in cui, finalmente, si dà il giusto peso a ciò che troppo spesso, in altri contesti più ingessati, viene ritenuto culturalmente di scarso valore, se non del tutto soggetto a pregiudizi irragionevoli. Faceva piacere leggere a chiare lettere, nei manifesti che in quei giorni hanno tappezzato la città toscana, "Con il patrocinio della Presidenza del Consiglio dei Ministri, del Ministero per i Beni e Attività Culturali e del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca". Sarebbe bello vedere un riconoscimento così anche in altre manifestazioni ludiche o videoludiche, ma già questo ci pare un buon inizio. Arrivederci a Lucca 2010. GIOCHI COMPUTER

Sito di riferimento
www.luccacomicsandgames.com


Grande risalto, anche quest'anno, è stato dato al bizzarro e folcloristico mondo dei cosplayer.

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €
ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO
se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 15 gennaio 2010

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.** Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT
O AL FAX N° 02/700537672

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.










I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE



GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED



GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2



GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON



GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

vai sul sito
www.spreastore.it



GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0



GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM



GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE



GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2



GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali
Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale
Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità / Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

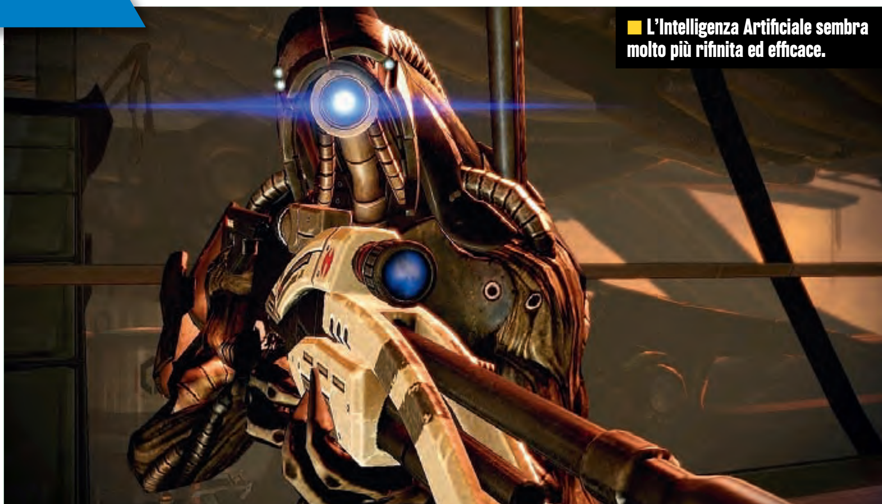
Nome e Cognome del Titolare

Data________________ Firma del titolare________________________



ISTANTANEA SU: *MASS EFFECT 2*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://masseffect.bioware.com
- **Nei Negozi:** 29 gennaio
- **Perché aspettarlo:** Per continuare l'epica avventura di Shepard e godersi una delle trilogie più emozionanti dai tempi di "Guerre Stellari".



L'Intelligenza Artificiale sembra molto più rifinita ed efficace.

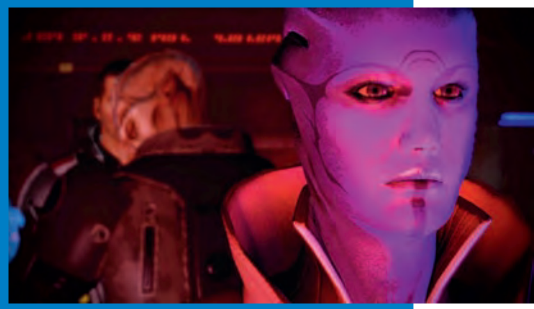


Il design dell'equipaggiamento, come nel primo episodio, è eccellente.



CULTURA ALIENA

Mass Effect ha messo molta carne al fuoco, delineando una galassia piena di razze e cercando di raccontare la cultura e le particolarità di tutte quelle coinvolte. In *Mass Effect 2*, oltre a scoprire nuovi tipi di alieni, avremo modo di approfondire la nostra conoscenza sulle usanze di alcuni popoli, visitandone i pianeti natii. BioWare ha svolto un grande lavoro per creare un universo narrativo coerente e, stando alle parole del suo boss Ray Muzyka, sarà emozionante esplorare lo sconfinato mondo di gioco.



MASS EFFECT 2

L'incontro ravvicinato di GMC con il "nuovo" capitano Shepard.

VOCI IN LIBERTÀ

Come il primo episodio, *Mass Effect 2* usa un sistema di riconoscimento per sincronizzare i file audio al labiale, lasciando più libertà d'interpretazione agli attori che si occuperanno del doppiaggio.

L'arrivo di *Mass Effect 2* si avvicina a grandi falcate, quindi siamo volati a Londra, dove Electronic Arts ce ne ha mostrato una versione giocabile.

Dalle postazioni disponibili era possibile solo affrontare un livello ben preciso, pensato principalmente per mostrare le nuove caratteristiche dei dialoghi e le modifiche apportate al sistema di combattimento. Ci sarebbe piaciuto girovagare liberamente per l'universo, ma per farlo ci toccherà aspettare di avere tra le mani una versione recensibile. In ogni caso, pur stando sui binari imposti da EA, siamo riusciti farci un'idea precisa sulle novità di *Mass Effect 2*, rimanendo come al solito colpiti dall'abilità e dallo stile di BioWare.

La missione ci ha messo nei panni di Shepard, lo stesso Spettro umano del primo episodio, che per l'occasione sfoggia un viso più serio, evidentemente segnato dalle responsabilità che ha nel futuro della galassia. In particolare, però, abbiamo notato dei particolari segni sulla sua guancia, che in un primo momento sembravano quasi bug o difetti grafici. Guardando con più attenzione, ci siamo resi conto che i segni erano intenzionali, e che ricordavano sia una cicatrice, sia un circuito sotto pelle. Abbiamo chiesto lumi a Ray Muzyka in persona, grande capo di BioWare, il quale ci ha risposto con il suo solito sorriso enigmatico, rifiutandosi di confermare o smentire le nostre illazioni. Certo è che, al momento, BioWare abbia mostrato solo la punta dell'iceberg della trama di *Mass Effect 2*, e che il grande pericolo che Shepard affronterà rimanga ancora avvolto nel mistero. Quei misteriosi segni sul volto significano qualcosa e potrebbero indicare che il nostro eroe ha avuto contatti con il grande nemico, e che forse dovrà lottare anche contro se stesso nel corso dell'avventura.

Tornando a dati più concreti, abbiamo preso confidenza con il nuovo sistema dedicato ai dialoghi, che all'apparenza è identico a quello dell'originale. Le conversazioni si svolgeranno selezionando i vari argomenti da una "ruota", su cui compariranno opzioni di tutti i tipi, da quelle più etiche a quelle egoiste e malvagie. Secondo la propria condotta e i propri punteggi in Fascino e Intimidazione, si renderanno disponibili delle scelte in più, ma non solo. *Mass Effect 2*, infatti, prevede un semplice sistema per interrompere alcuni dialoghi, basato sulla pressione dei tasti che compaiono su schermo per pochi istanti. Sempre secondo le caratteristiche del nostro Shepard, potrà trattarsi di azioni assennate e corrette, o di gesti violenti e brutali, che avranno delle conseguenze sulle missioni.







Mass Effect 2 è più oscuro e "pesante" del primo episodio, come testimonia anche lo sguardo di Shepard.

VECCHI AMICI

Nel corso del nostro assaggio di *Mass Effect 2*, abbiamo incontrato Garrus, uno dei fedeli compagni di Shepard nel primo capitolo. Questa volta, il capitano recluterà una squadra tutta nuova, ma durante le sue avventure incontrerà molti dei suoi vecchi amici, anche in base alle azioni compiute in passato. Ricordiamo, infatti, che volendo si può importare il proprio salvataggio, per giocare in un mondo che riflette alla perfezione le importanti scelte morali fatte nel primo episodio.





Dopo i Geth, altre minacce robotiche mettono a repentaglio la sopravvivenza nella galassia.

AMORE SPAZIALE

Ancora una volta, il nostro Shepard potrà intrattenere una relazione amorosa con un personaggio, che stando alle ultime indiscrezioni potrebbe non fare parte della sua squadra, come invece accadeva nel primo *Mass Effect*.

"I COMBATTIMENTI SONO PIÙ INTENSI DI QUELLI DEL PRIMO EPISODIO"

Nel nostro caso, durante una chiacchierata con Garrus (uno dei tanti cameo del primo episodio), ci è stata mostrata una stanza piena di droidi attraverso il mirino di un fucile di precisione: premendo con tempismo il pulsante indicato, abbiamo fatto sparare un colpo a Shepard, riducendo i nemici che avremmo affrontato di lì a breve. Il bello è che non sempre intervenire è la cosa più saggia, e che con questo espediente BioWare ha creato ancor più varietà, aumentando sensibilmente le scelte in termini di gioco di ruolo.
Lo stesso Ray Muzyka ci ha confermato che questo singolo dettaglio ha fatto crescere esponenzialmente la mole di testi, che già nel primo episodio si attestava su cifre folli.

Il cambiamento più evidente di *Mass Effect 2*, però, riguarda i combattimenti, decisamente più intensi di quelli del precedente capitolo, che era stato criticato per le carenze della sua componente di sparatutto. Ci sono nuove armi, come lanciagranate e lanciamissili, e il sistema ci è sembrato più elaborato e rifinito, sia per quel che riguarda le animazioni, sia per il ritmo, più vicino a quello di un FPS che ai GdR. Ciò non significa che siano state accantonate le componenti più strategiche, anche perché il controllo sui propri compagni di squadra e sulle loro abilità è rimasto invariato, bensì che chiunque voglia un approccio più improntato all'azione avrà pane per i suoi denti.

In particolare, ci è parso di notare un miglioramento nelle Intelligenze Artificiali, che in passato avevano il brutto vizio di lanciarsi in attacchi suicidi e senza speranza. Durante il grande scontro nella parte finale della missione, ci siamo divertiti a provare le varie armi, ma purtroppo non abbiamo avuto modo di testare i nuovi poteri biotici.

Gli sviluppatori si sono adoperati anche per migliorare la grafica, che, pur non compiendo passi da gigante rispetto al primo *Mass Effect*, sembra più pulita e ottimizzata. Le potenzialità di *Mass Effect 2* sono enormi e la sensazione è che BioWare abbia dato vita a un universo ancora più grande e complesso, facendo evolvere i punti forti del primo episodio e inquadrando il tutto nell'epico incedere di una trilogia (ormai annunciata ufficialmente) che rischia di essere il "Guerre Stellari" di questa generazione.



ISTANTANEA SU: *JUST CAUSE 2*

- **Casa:** Namco/Bandai
- **Sviluppatore:** Interno
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** www.justcause.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2010
- **Perché aspettarlo:** L'agilità del protagonista gli permette di saltare da un elicottero a un'auto in corsa, per poi arrampicarsi su un'alta torre, minarla e tornare velocemente a terra con il paracadute. Se non è adrenalina questa...


Il rampino è comodo anche solo per muoversi velocemente in orizzontale, agganciandosi ai muri.



DOPPIO TOCCO

L'aspetto più innovativo di *Just Cause 2*, dal punto di vista della giocabilità, è la possibilità di sfruttare il rampino per agganciare due oggetti contemporaneamente. Cliccate su un avversario, sparategli contro il rampino e lo avrete in pugno: a quel punto, con uno strattone potrete tirarlo verso di voi o lateralmente, mentre un secondo clic vi permetterà di agganciarlo a qualcos'altro, che si tratti di una parete, di un barile esplosivo o di un'auto in corsa.


Il paracadute fa parte dell'equipaggiamento del protagonista: un clic e si aprirà, consentendogli di planare dolcemente, ma anche di viaggiare agganciato ad automobili o elicotteri.



JUST CAUSE 2

Quando anche il base jumping diventa noioso...

PER INGANNARE L'ATTESA



GTA SAN ANDREAS
Lug 05, 9
Ci sono aerei, elicotteri, paracadute e anche la possibilità di fare base jumping: meno adrenalinico di *Just Cause*, ma molto vario e – soprattutto – scanzonato.

LA formula del mondo aperto viene ormai utilizzata in parecchi generi videoludici, dai più seriosi GdR ai titoli più frenetici come *GTA*, ed è arrivata a contagiare persino i giochi di guida, come *Burnout Paradise* e *Test Drive Unlimited*.

Se, inizialmente, bastava la pura esplorazione a mandare in brodo di giuggiole, pian piano i giocatori si sono fatti più esigenti e hanno preteso che il mondo fosse sempre più denso di contenuti. Il primo *Just Cause* puntava molte delle proprie carte sulle capacità atletiche del protagonista, il quale, tramite un rampino e un paracadute, saltava come un grillo da un elicottero a un'automobile, mentre contemporaneamente scaricava piombo a profusione contro qualsiasi cosa si muovesse.

Almeno inizialmente, la formula era divertente, ma una serie di missioni piuttosto ripetitive e poco ispirate guastavano lo spasso sul lungo periodo. Sembra, però, che gli sviluppatori abbiano imparato la lezione: da quanto abbiamo potuto vedere, *Just Cause 2* aggiunge parecchi stimoli e, soprattutto, missioni più varie. Restano invariati i punti fermi che avevano caratterizzato il primo episodio: una mappa enorme, la facoltà di rubare qualsiasi veicolo e velivolo (proprio come in *GTA*), così come la possibilità di farseli recapitare (insieme a munizioni e armi di ogni tipo) semplicemente con una telefonata alla centrale operativa.

Il protagonista, l'agente segreto Rico Rodriguez, si è allenato nel frattempo e, oltre a potersi agganciare a qualsiasi superficie, comprese quelle dei veicoli in movimento, è in grado di usare il rampino in maniera più creativa. Una volta agganciato un bersaglio, infatti, è possibile sia tirarlo verso una direzione, sia agganciarlo a sua volta a qualcosa d'altro.

Durante il nostro primo assaggio di *Just Cause 2*, presa confidenza con i comandi, ci siamo sbizzarriti in ogni genere di esperimento. Abbiamo appeso degli avversari agli elicotteri, oppure agganciato barili esplosivi ai veicoli in movimento... La nuova mossa è esaltante, ma soprattutto utile, e si presta a notevoli soluzioni creative. Siamo certi che, come noi, passerete i primi momenti del gioco a provarne di tutti i colori.

La versione preliminare mostrataci dagli sviluppatori includeva tre livelli, tutti piuttosto spettacolari, più una lunga serie di sottomissioni. I livelli che componevano la trama principale ci hanno visto assaltare alcuni villaggi per liberarli dalle forze ostili, così come andare alla ricerca di alcune casse,



■ Questo palazzo sembra molto solido, ma dopo aver piazzato qualche carica di C4 lo vedrete crollare sotto i vostri piedi. Per fortuna, c'è il paracadute.





■ Fra le missioni secondarie, ci sono anche alcune gare aeree.

TUTTO VIA CELLULARE

In *Just Cause 2*, come accadeva anche nel primo episodio, è impossibile rimanere a secco di munizioni o di veicoli. Nella remota eventualità che vi troviate sperduti, lontani da un centro abitato e senza un mezzo di trasporto, sarà sufficiente attivare il telefono per farvi recapitare, via elicottero, quanto serve. Ma non è finita: se dovrete andare da un lato all'altro dell'enorme mappa, potrete far apparire un potente jet o farvi dare un passaggio in elicottero.

nascoste nei punti più inaccessibili di un paesino. Per recuperarle, si poteva esplorare silenziosamente l'area, arrampicandosi tramite il rampino e cercando di eliminare le guardie, oppure optare per un approccio più diretto, mettendo il centro abitato a ferro e fuoco, e facendo crollare a suon di bombe le costruzioni (invece di

"ABBIAMO APPESO DEGLI AVVERSARI AGLI ELICOTTERI"

perdere tempo a scalarle). Fra le missioni secondarie, invece, ci siamo divertiti ad affrontare una gara di velocità a bordo di un aereo, nel tentativo di attraversare il più velocemente possibile una serie di anelli disegnati nel cielo.

Tecnicamente, *Just Cause 2* è molto curato e, a dispetto della vastità del mondo di gioco, l'attenzione per il dettaglio non è stata sottovalutata. Considerando che è anche consentito devastare buona parte di quanto appare sullo schermo, ci si rende conto che lo sforzo è notevole, e il tutto si muove anche in maniera snella. Certo, non si rimane deliziati dalle texture in alta risoluzione come nel caso di *Crysis*, ma considerata la frenesia dell'azione non ci si presta caso, e tutto risulta spettacolare, soprattutto quando l'atmosfera si scalda e lo schermo si affolla di elicotteri che precipitano, palazzi demoliti e palme che cadono spezzate.

La mappa appariva veramente enorme e, a giudicare dal numero di icone che la affollavano, abbiamo l'impressione che terminare *Just Cause 2* al 100% possa rivelarsi un'impresa decisamente impegnativa, in termini di tempo. Le novità che abbiamo visto ci hanno dunque incuriosito, e l'impressione è che gli sviluppatori abbiamo lavorato molto sulla varietà delle situazioni, sia per quanto riguarda la campagna principale, sia per le missioni accessorie. Resta da scoprire se *Just Cause 2* riuscirà a dimostrarsi coinvolgente a lungo, ma questo lo appureremo attorno alla prossima primavera.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DOFUS 2.0*

- **Casa:** Ankama Games
- **Sviluppatore:** Ankama Studio
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB, Connessione e browser Internet
- **Internet:** www.dofus.it
- **Data di uscita:** 2 dicembre 2009
- **Perché aspettarlo:** *Dofus 2.0* conserva tutte le caratteristiche che hanno reso *Dofus* un gioco amato e unico, migliorando il comparto grafico e rinnovando l'interfaccia. Se apprezzate un mondo coloratissimo e il combattimento a turni, questo piccolo grande MMORPG potrebbe fare al caso vostro.



La città di Astrub è una meta fondamentale in *Dofus*, ora più dettagliata e gradevole.







Grazie a questa versione *2.0*, *Dofus* godrà di una veste grafica rinnovata.

GRATIS, MA NON TROPPO

Per iniziare a giocare a *Dofus* non è necessario aprire il portafogli: una parte limitata del mondo online è esplorabile gratuitamente, senza limiti di tempo. Il grosso dei contenuti, come il PvP (giocatore contro giocatore), le gilde, gli oggetti di alto livello e altro ancora, è però esclusiva degli utenti paganti. L'abbonamento mensile è decisamente economico, attestandosi sui 5 euro mensili. *Dofus 2.0* rappresenta sicuramente una buona occasione per fare un "giro di prova".

DOFUS 2.0

Dofus si rinnova, con una veste ancora più colorata.

UNO dei pregi più significativi riscontrabili in un MMORPG, di questi tempi, è l'originalità; con un'offerta spesso caratterizzata da cloni o titoli privi di idee interessanti, ogni boccata d'aria fresca è benvenuta.

Un buon esempio, in tal senso, è costituito da *Dofus* (recensito sul numero 145 di GMC e meritevole di un bel **7**). Sviluppato dalla francese Ankama Studio, questo particolare gioco di ruolo online ha riscontrato un ottimo successo negli anni passati, grazie anche alle traduzioni nelle lingue più parlate del Vecchio Continente, come francese, spagnolo, il nostro amato italiano e altre ancora.

Le peculiarità di *Dofus*, sviluppato in Flash, sono una grafica molto colorata e semplice, il combattimento a turni e una struttura del mondo di gioco sviluppata in piccole mappe collegate fra loro. Queste caratteristiche chiave verranno elevate alla seconda potenza grazie a un grande aggiornamento in dirittura d'arrivo: *Dofus 2.0* rappresenta un'evoluzione qualitativa dell'originale, specialmente per quanto riguarda il comparto grafico.

"LE MAPPE DI GIOCO SONO STATE COMPLETAMENTE RIDISEGNATE"

Da quanto abbiamo visto partecipando alla Beta, sembra di essere di fronte a un vero e proprio seguito: le mappe, pur rispettando la struttura di quelle originali, sono state completamente ridisegnate e vantano una cura del dettaglio capace di esaltare gli estimatori di questo particolare stile grafico; il primo *Dofus*, al confronto, sembra quasi uno schizzo preparatorio.

Se avete già avuto modo di muovere qualche passo nel "vecchio" mondo di *Dofus*, fra le differenze più importanti noterete anche la nuova interfaccia, molto più gradevole di quella precedente, e tutte le nuove animazioni che rendono il gioco più fluido e moderno (anche se non sono sempre troppo convincenti). Le 12 classi disponibili e le meccaniche fondamentali rimarranno invariate, caratterizzate dall'originale sistema di combattimento a turni basato su Punti Azione e Punti Movimento da consumare utilizzando abilità e spostando il personaggio sopra la griglia che appare ogniqualvolta ingaggiate un nemico.

I requisiti di sistema di *Dofus 2.0*, a detta di Ankama, dovrebbero rimanere invariati, ma il passaggio al linguaggio Action Script 3 e tutte le modifiche implementate rendono il gioco leggermente più pesante – tutto è relativo, in quanto *Dofus* e la sua nuova incarnazione non sono per nulla esosi in termini di hardware.

Trattandosi di un aggiornamento e non di un gioco completamente nuovo, i personaggi esistenti nell'attuale versione 1.29 verranno naturalmente trasferiti alla 2.0, prevista per il 2 dicembre 2009, a meno di problemi dell'ultimo minuto.



SCATENA LA FURIA DEL DRAGO

Molti anni sono trascorsi da quando l'oscurità degli eserciti di Damian fu respinta ed egli fu bandito dal mondo di Rivellon. Mentre gli uomini si godono i primi anni di vera pace, Damian torna per cercare vendetta. Con lui arrivano i Draghi... Tu sei l'unico a poter ostacolare il cammino del male. Affronta il tuo destino per diventare uno degli esseri più misteriosi e potenti del mondo: un Cavaliere del Drago.

WWW.DIVINITY2.COM






XBOX 360 · XBOX LIVE · PC DVD ROM

LARIAN studios

dtp entertainment AG

Napoleon Total War

La nuova guerra arriva dalla Francia: ma non chiamatela espansione! Paolo Paglianti assedia gli studi di Creative Assembly per carpire i segreti del famoso condottiero.

ROMPENDO una tradizione ormai consolidata da quasi un decennio, il prossimo *Total War* non sarà la solita espansione, ma un gioco tutto nuovo basato sul precedente *Empire*.

Come abbiamo già sottolineato qualche mese fa, *Napoleon: Total War* introduce diverse novità per quanto riguarda i giochi di strategia di Creative Assembly (CA), non ultimo il fatto di essere venduto come un titolo a sé stante, che non richiede precedenti capitoli della saga per funzionare.

Come si intuisce facilmente dal titolo, il gioco è interamente centrato sulla figura di Napoleone Bonaparte, uno dei condottieri e imperatori al tempo stesso più amati e più odiati da storici e appassionati di Storia. E già questa è una gran bella novità...

Tre campagne per il Piccolo Corso

Abbiamo incontrato Mike Simpson, direttore creativo di CA, il quale ci ha rivelato tutto il rivelabile di *Napoleon*, a circa tre mesi dalla data di uscita prevista. Invece che un'unica grande campagna, come accade in tutti i *Total War,* da *Shogun* a *Empire*, questo nuovo capitolo è caratterizzato da tre diverse campagne ben distinte tra loro.
La prima è dedicata alla Campagna d'Italia, in cui Napoleone ha spiegato ai suoi avversari la differenza tra "distrazione a sud" e "alle porte di Vienna".
In soli due anni, prendendo il controllo dell'Esercito Repubblicano, dovrete partire dal Piemonte e arrivare al Trentino, distruggendo tutti gli schieramenti meglio armati e trincerati che cercheranno di sbarrarvi la strada nella Pianura Padana.

Sarà poi la volta di sbarcare in Egitto, e conquistare la costa del Medio Oriente, arrivando sino all'odierna Siria. Napoleone, per inciso, non riuscì nell'intento, quindi dovremo, a tutti gli effetti, superare il maestro. La terza campagna, infine, è quella che consideriamo la più interessante, ovvero Francia contro Resto del Mondo: nei panni del neo Imperatore, dovrete non solo impedire alle monarchie rivali di arrivare a Parigi, ma anche conquistare tutta l'Europa, giungendo là dove il Caporale non arrivò, e cioè le scogliere dell'Inghilterra e le pianure gelate della Russia.
In realtà, quest'ultima campagna sarà giocabile anche da altre nazioni. Mike Simpson ci ha confidato: "Sicuramente, la nostra idea è quella di permettere al giocatore di combattere anche con gli Inglesi, i Prussiani e via dicendo; quello che vogliamo evitare, però, è di permettere al giocatore di installare il gioco e iniziare e schierarsi subito per la Russia, per esempio. Vogliamo fare un gioco incentrato sulla figura di Napoleone".
Naturalmente, CA ha dovuto ripensare molte



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Data di uscita:** Febbraio
- **Sito Internet:** www.sega-italia.com
- **Giochi precedenti:** Creative Assembly è entrata nei nostri cuori grazie alla serie *Total War*, dal debutto con *Shogun* (nel 2000), passando per i meritati successi di *Medieval* (2002), *Rome* (2004) e *Medieval II* (2006), fino al recente *Empire*, ambientato nel XVIII secolo.


Il caos della battaglia al suo apice; notate come la fanteria delle due parti non sia semplicemente "colorata" in modo diverso.



La Pianura Padana si apre di fronte all'esercito di Napoleone – notate quante "stelline" ha il suo stendardo, a testimonianza della sua abilità.



meccaniche del gioco, la cui struttura base è rimasta pressoché inalterata dai tempi di *Shogun*. Innanzitutto, la durata dei turni passa da sei mesi a due settimane; in questo modo, la Campagna italiana, che durerà un anno, sarà costituita da 24 turni, quando invece in *Empire* un anno andava e veniva in soli due. Non è una modifica da poco: reclutare una nuova unità prenderà sei-otto turni, quindi i generali di *Napoleon* dovranno pensare bene come combattere le loro battaglie.

Non sarà più possibile scontrarsi con i nemici uno dopo l'altro, decimando le proprie truppe e ricostruendo l'esercito nel giro di un turno o due. Anzi, dovremo scegliere molto accuratamente quando e dove combattere, in modo da ottenere il miglior risultato possibile perdendo il numero minimo di uomini, cannoni e cavalli.

Le condizioni meteorologiche rappresenteranno un ulteriore parametro di cui tenere conto in guerra: combattere in inverno è un vero disastro, e dovremo quindi regolarci, soprattutto nelle due campagne più lunghe (Egitto ed Europa, entrambe di 7 anni, quindi 168 turni), in modo da concentrare le battaglie nel periodo estivo, riservando i mesi freddi alla ricostruzione dell'esercito e all'addestramento di nuove truppe.

"In Napoleon fa la sua comparsa anche il logoramento delle unità"

In *Napoleon* fa la sua comparsa anche il logoramento delle unità: nel mondo reale, i soldati muoiono di fame, di malattie e, spesso, tentano la fuga disertando. CA ha creato una simulazione di questa piaga, che colpiva gli eserciti del XVIII secolo soprattutto quando erano isolati e lontani dalla patria. Ecco, quindi, che sarà sempre presente una "linea" virtuale che congiungerà ogni vostro esercito alla città alleata più vicina. Se il nemico la interromperà, oppure se la linea si allungherà troppo, i vostri soldati moriranno turno dopo turno e vi troverete con il fantasma dell'esercito di partenza.

Il mondo tutto di un solo colore

Tutte queste novità hanno un effetto pratico sullo stile di gioco dei nuovi generali: sarà molto difficile vedere un intero continente conquistato da un paio di eserciti, che si muovono di provincia in provincia,



Combattere in inverno è davvero rischioso: la possibilità di veder decimate le proprie unità è altissima.

SONO TUTTI NEMICI

Una delle nuove caratteristiche di *Napoleon* è data dalla opzione "Drop in Battles": in pratica, se giocate connessi a Internet (e visto che il gioco si basa su Steam, lo dovrete fare spesso!), quando affronterete una battaglia contro il computer durante la campagna, qualunque altro giocatore connesso potrà prendere le parti del nemico e combattere al suo posto. Questo renderà qualsiasi battaglia decisamente più difficile e interessante!







con una pausa di qualche turno per sedare le rivolte e ricostruire le unità conciate peggio. Esattamente come nel periodo napoleonico "vero", sarà necessario combattere un numero inferiore di battaglie, che però saranno più decisive, dato che nessuno stato sarà in grado di schierare parecchi eserciti. In realtà, questa strada è già in parte percorsa da *Empire*, dove uno stato di medie dimensioni è in grado di mantenere due-tre eserciti al massimo; in *Napoleon*, la situazione diventerà ancora più estrema, soprattutto nella campagna in Egitto, in cui avrete un esercito francese e non potrete reclutare altre unità europee, ma solo gli inaffidabili indigeni. Ecco, quindi, che perdere una sola unità diventerà un disastro irreparabile, con la flotta inglese che blocca tutte le vie di rifornimento.

Sarà necessario temporizzare le invasioni e gli assalti, dato che dichiarare guerra alla Russia in settembre potrebbe essere una mossa fatale per tutto l'Impero; dovrete scegliere accuratamente quali città assediare, e quali invece far capitolare conquistando le "cittadine" che le circondano.

Il vostro obiettivo, insomma, non sarà solo quello di vincere le battaglie, ma di farlo senza perdere troppi uomini, e a tale scopo dovrete studiare bene la strategia d'attacco.

Sebbene il motore di *Napoleon* non fosse ancora completo, durante la nostra visita a CA ci sono state mostrate alcune sezioni di combattimento, che ci hanno permesso di valutare lo stato dei lavori. Una gradita novità riguarda la schermata di caricamento prima della battaglia, che finora ospitava una schermata fissa (molto artistica, ma inutile) con una frase celebre: in *Napoleon*, il motto verrà affiancato da una mappa della zona della battaglia che evidenzierà i rettangoli in cui è possibile schierare le truppe. Informazioni non certo poca importanza, considerato che sapere dove sorge una collina, la posizione di un bosco o di un avvallamento è fondamentale per "costruire" una strategia che abbia un senso.

La dimostrazione l'abbiamo avuta nella prima battaglia. La linea inglese è di fronte al nostro esercito, meno numeroso, ma che può contare su una nutrita batteria di artiglieria sulla collina a destra del nostro generale.Cliccando su quest'ultimo, notiamo una nuova caratteristica di *Napoleon*: un cerchio blu lo circonda, indicando il raggio di comando entro cui è in grado di esercitare le sue abilità di condottiero. Alcuni generali particolarmente abili, per esempio, potranno richiamare delle truppe in rotta, oppure rendere più salde quelle che stanno vacillando.

La battaglia si apre con un'avanzata degli inglesi, che si avvicinano alla linea francese un po' troppo sicuri. In *Napoleon*, non esistono truppe uguali nazione per nazione. La fanteria di linea inglese,

■ Il potente motore grafico di *Napoleon: Total War* è in grado di posizionare oltre 10.000 "soldatini" su schermo.



LA STORIA NELLE BATTAGLIE

Saranno presenti almeno nove battaglie storiche del periodo: Creative Assembly per ora ha confermato Lipsia, Austerlitz e Waterloo, che a nostro avviso sono davvero immancabili in un gioco napoleonico. Abbiamo esaminato una di queste battaglie storiche e la disposizione delle truppe, Chandler alla mano, sembrava abbastanza vicina alla realtà.

per esempio, sarà più abile di qualunque altra nello sparare, mentre quella francese godrà di una carica in corpo a corpo irresistibile.

I cannoni a destra, non appena i fanti inglesi entrano nel loro raggio d'azione, iniziano a tuonare. Ed è una vera sorpresa, perché ora le cannonate fanno tremare la "telecamera" e creano crateri nel terreno!



■ Tra le nuove animazioni, anche quella dei cavalli che si impennano di fronte al quadrato di fanteria.

Guerra senza frontiere

La battaglia, per il resto, assomigliava a uno scontro di generose dimensioni di *Empire*: un occhio attento poteva notare che l'interfaccia (provvisoria) era spostata tutta sulla destra, e che esistevano parecchie unità "uniche" per i due schieramenti. Abbiamo visto i Corazzieri francesi e la Black Watch scozzese, per esempio. L'impatto dell'artiglieria sarà ancora più determinante: i soldati di entrambe la parti che hanno iniziato lo scontro davanti alle batterie nemiche non sono riusciti a sopravvivere a lungo.

Per indicare velocemente il morale delle truppe, i programmatori hanno introdotto una piccola bandierina, sotto il vessillo nazionale delle varie unità: sino a che sarà verde, i soldati saranno pronti a tutto, mentre quando diventerà giallo o arancione significherà che sta la preoccupazione serpeggia tra le file, mentre bianco vorrà dire rotta disordinata. Scenograficamente, il risultato è migliore rispetto al veder "flashare" le bandierone nazionali.

"L'impatto dell'artiglieria sarà ancora più determinante"

Secondo CA, le battaglie della versione finita di *Napoleon* dovrebbero essere più complesse di quelle di *Empire*: chiunque abbia letto una descrizione di uno scontro napoleonico di medie dimensioni si sarà reso conto che le battaglie di questo periodo sono a "fasi". Arriva un corpo, inizia a combattere contro la cavalleria nemica, poi un combattimento per prendere una fattoria, e via dicendo. La battaglia vista durante la nostra visita faceva intuire che, quando ci saranno eserciti di dimensioni relativamente grandi, in *Napoleon* sarà effettivamente così: una prima fase ci è servita per decimare la fanteria inglese con le artiglierie, che



■ Notate la quantità di dettagli, ulteriormente aumentata da *Empire*: addirittura, la riga rossa sulle spalline.



■ Le battaglie, secondo CA, saranno più "simili a un quadro d'epoca", con uno stile "acquarelloso" distinto da *Empire*. Per ora, però, durante l'azione della battaglia, non è così.

poi sono state ingaggiate dalla nostra prima linea. La cavalleria è intervenuta per eliminare i fuggitivi, quindi abbiamo ruotato il fronte di novanta gradi per ingaggiare il resto degli Inglesi, che erano praticamente illesi. A quel punto, la mossa decisiva è stata spostare le artiglierie in modo da iniziare a colpire i nemici, con una manovra tipicamente napoleonica.

L'attesa del nuovo impero

Napoleon: Total War arriverà nei negozi tra febbraio e marzo 2010. Da appassionati della serie, non vediamo l'ora di poterlo provare, per aggiungere un nuovo capitolo a questa saga che finora non ci ha mai deluso. Tuttavia, l'esperimento delle tre campagne centrate su un solo personaggio storico, per quanto di rilievo, ci lascia con qualche dubbio. Da una parte, siamo preoccupati: cambiare una formula vincente, a volte, è necessario, ma è sempre rischioso. Dall'altra, potrebbe addirittura non essere un cambiamento sufficiente per giustificare un titolo che, per molti versi, è decisamente simile a *Empire*. Secondo CA, presto dovremmo essere in grado di provare la Beta e, senza dubbio, potremo chiarirci meglio le idee. Nel frattempo, le sciabole d'artiglieria aspettano ardentemente di essere sfoderate: se per gridare "Vive l'Empereur!" o "Morte al tiranno!" sarà ognuno di noi a deciderlo. GIOCHI COMPUTER

A QUATTROCCHI CON MR. SIMPSON

Mike Simpson, direttore creativo di Creative Assembly, è una vecchia conoscenza di GMC: lo abbiamo incontrato prima dell'uscita di *Rome* e dei due *Medieval*, e tutte le volte ci siamo stupiti di quanto sia appassionato nelle sue scelte. Anche questa volta gli abbiamo rivolto qualche domanda.

Per i futuri *Total War*, a quali altri periodi state pensando?
Mike Simpson: C'è ancora spazio di manovra dopo Napoleone; in generale, se avete in mente un periodo che secondo voi può prestarsi ai nostri giochi, molto probabilmente ci stiamo pensando. Non escludiamo di creare, prima o poi, un *Total War* fantasy.

Il periodo napoleonico è molto diverso da quello di *Empire*? Non rischiate di produrre due giochi troppo simili.
MS: Credo di no. Quello napoleonico è il primo periodo storico veramente ben documentato anche dal punto di vista militare. Mi ricordo che nel paesino dove abitavo, l'unica piccola libreria del posto aveva comunque una sezione "napoleonica", mentre mancavano quella "romana" o "medievale". E poi è la conclusione naturale di *Empire*, con la differenza che ognuno gioca a modo suo e non potevamo essere certi di avere un Napoleone che emergesse alla fine del 1700.

Credi davvero che i giocatori inglesi vorranno giocare dalla parte di Napoleone?
MS: (Ride) Sì, certo! Napoleone è un personaggio storico universalmente riconosciuto, e praticamente tutti gli appassionati di Storia lo conoscono e in qualche modo lo apprezzano. E poi, si può giocare "dall'altra parte"!

Qual è stato il problema più grosso nella realizzazione di *Napoleon*?
MS: Contenere le differenti aree di sviluppo. Dato che abbiamo diverse unità produttive, ognuna dedicata a un aspetto del gioco, l'importante è non diventare troppo ambiziosi, per evitare di "andare lunghi" rispetto alla data di pubblicazione.

Siete soddisfatti di Steam?
MS: Sappiamo che diversi giocatori hanno avuto dei problemi; tuttavia, dal punto di vista del programmatore, Steam è una piattaforma ottima. Permette di gestire il software direttamente, e questo aiuta, per esempio, a tenere ogni singola copia connessa a Internet costantemente aggiornata, mentre prima era necessario installare decine di patch e non si era mai sicuri di avere la versione più recente.

Pensi che il mercato PC sia in grado di sostenere una software house come Creative Assembly?
MS: Certo. La differenza principale rispetto al passato è che non puoi fare giochi brutti su PC. C'è anche il problema della pirateria: stimiamo che in Cina giochino a *Empire* almeno tre milioni di persone, e praticamente tutte usano copie illegali. Addirittura, lo hanno tradotto in cinese autonomamente. D'altra parte, il mercato cinese funziona in modo diverso: sono abituati ad avere i giochi gratis e poi a pagare per le microtransazioni. Magari in una ventina d'anni anche da noi sarà così.

Imperivm Online

QUANDO i giochi ci proiettano nell'Antica Roma, la toga picta (purpurea, indossata da generali e imperatori) è l'unica a non risultare stretta e a permettere ampie possibilità di manovra. Non potrebbe spettare un ruolo diverso al giocatore, la cui soddisfazione è direttamente proporzionale al potere che gli viene concesso dalla simulazione.

Se a Hollywood (o a Cinecittà) il filone dei peplum – i film ambientati in epoca classica – ha avuto successo a fasi alterne, dimenticato e tornato in auge a più riprese, si può dire che, in ambito videoludico, non è mai passato di moda, perché offre un mix di elementi che si prestano a qualsiasi genere di trasposizione, attorno ai quali, soprattutto, è facile costruire strategici in tempo reale, gestionali e avventure.

La serie *Imperivm*, nata nel 2002, per i primi tre capitoli ha adottato meccaniche da RTS (strategia in tempo reale), calandoci nei panni dello stratega militare e dando particolare rilievo alla figura dei condottieri sotto il nostro comando: gli eroi e i soldati semplici che ci accompagnavano per l'intera campagna, crescevano man mano che accumulavano esperienza, esattamente come avviene nei giochi di ruolo.

Dopo *Imperivm: La Guerra Gallica* (2002), *Le Guerre Puniche* (2004) e *Le Grandi Battaglie di Roma* (2004), è stata la volta di *Civitas* (2006), che ha segnato un radicale cambio di rotta verso il genere manageriale. La fase di costruzione dell'Urbe, fino a quel momento ignorata dalla saga di FX, ha costituito un nuovo approccio all'epoca storica latina.
È risaputo che i Romani furono degli architetti formidabili, che seppero apprendere e

Parafrasando un famoso motto di Orazio: "Giocando troviamo la verità", quando il nostro passatempo preferito arricchisce le nostre conoscenze. Come nel caso di *Imperivm Online*, una divertente e accurata rievocazione della vita ai tempi dell'Antica Roma.

innovare le conoscenze tecniche delle civiltà sottomesse, per esempio, degli Etruschi: rappresentano dunque il soggetto ideale per un gioco gestionale in cui si fonda, si espande e si amministra una città.

Archiviati il secondo (2007) e il terzo capitolo (2008) di *Civitas*, la saga di *Imperivm* si porta nuovamente sotto i riflettori cambiando, ancora una volta, le carte in tavola e dettando nuove e interessanti condizioni di gioco. Il cerchio si completa con un ritorno alle origini, senza dimenticare il percorso degli ultimi episodi. *Imperivm Online* è un titolo che dimostra il livello di maturazione di una serie che tira le somme di tutte le tappe sfiorate, riassumendole in un'unica soluzione. Non solo, perché spalanca, finalmente, le porte all'esperienza multiplayer su Internet.

Ora sì che potremo osservare la realtà di Roma da ogni prospettiva e ricavare una visione a 360 gradi della città allora considerata il centro del mondo, nonché il più grande crocevia di culture; ma non sarà uno spettacolo sempre piacevole. Sia le questioni di politica estera, sia gli affari interni ci daranno del filo da torcere: staremo, quindi, sempre in campana, come la moglie cui un soldato romano scriveva, per prepararla alla prima visita della capitale: "Porta con te i tuoi gioielli d'oro, ma fa' che siano ben nascosti". Allo stesso modo, creeremo splendide città e porteremo loro fama e ricchezza, ma non le lasceremo senza difese, perché il nemico non aspetta altro che un nostro passo falso.

Gli obiettivi delle missioni spazieranno dalle conquiste belliche ai progressi in campo civile e, a questo proposito, sono previsti due tutorial, utili per non inciampare muovendo i primi passi, anche se impareremo veramente tutto ciò che c'è da sapere attraverso i nostri errori. Portando a termine "Apprendistato" ed "Esercizio militare", i due rapidi corsi di formazione che vertono rispettivamente sulla gestione della città e sul comando delle truppe, avremo solo una vaga idea di tutte le opportunità offerte dalla simulazione, tra le più complete mai apparse sui nostri schermi.
Una normale partita a *Imperivm Online* comincerà nel bel mezzo di una natura



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale/Gestionale
- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Haemimont Games
- **Data di uscita:** dicembre
- **Internet:** www.fxinteractive.com
- **Giochi precedenti:** La casa di sviluppo bulgara Haemimont Games (fondata a Sofia nel 1997) è specializzata in strategici in tempo reale ambientati nel passato. Ha esordito con *Tzar: The Burden of the Crown* (2000), firmando poi l'intera serie di *Imperivm* (nata nel 2002), *Rising Kingdoms* (2005) e il recente *Tropico 3* (2009).

LONGEVITÀ IMPERIALE

La campagna principale di *Imperivm Online* ripercorre la storia dell'Impero Romano, dalle origini ai primi segni di cedimento. Una parabola temporale piuttosto ampia, che vede avvicendarsi parecchi nomi di personaggi già incontrati nei saggi storici. I protagonisti e le circostanze delle missioni sono tratti da eventi realmente accaduti, che ci sono stati riportati dagli storici del periodo. L'abbondanza di fatti e date che ricorrono in *Imperivm Online* garantisce una grande longevità, che non ha dunque bisogno di affidarsi a mezzucci per aumentare la durata del prodotto, come diluire il totale di ore aumentando il grado di sfida. Infatti, il livello di difficoltà non è frustrante e la curva di apprendimento mostra una pendenza graduale e accettabile.





Il ritratto al centro ricorda il giovane Marlon Brando, preso a modello in quanto protagonista del celebre film "Giulio Cesare".



L'acqua corrente che zampilla dalle fontane non è solo ornamentale: permette ai cittadini di curare la propria igiene.

ARCHITETTURA TASCABILE



In *Imperivm Online* non occorre essere esperti di urbanistica o specializzati nell'architettura romana per creare una versione credibile e funzionante dell'Urbe. Per accedere al pannello di costruzione si ricorre a un menu definito "rotae", circolare e strutturato a più livelli, ognuno dei quali è dedicato a una categoria di edifici, suddivisi secondo la funzione che assolvono. Inoltre, una volta selezionata la struttura desiderata, nel pannello delle informazioni vengono visualizzate informazioni aggiuntive ed eventuali accorgimenti da adottare per favorire una maggiore efficienza.

OLIARE GLI INGRANAGGI DELLA MACCHINA DEL TEMPO

I requisiti minimi dichiarati per viaggiare (virtualmente) a ritroso fino all'epoca classica, oltre a una connessione a Internet per il multiplayer, sono i seguenti:

- Windows XP, Vista e 7
- CPU 2,8 GHz
- 1 GB RAM
- 4 GB HD
- Scheda grafica da 256 MB (ATI Radeon X700 o superiore, NVIDIA 6600 o superiore)
- DVD-ROM



incontaminata, il cui paesaggio è punteggiato da insegne rosse che ci indicano la presenza di depositi di materie prime. Tenendo a mente la conformazione del territorio e la distribuzione delle risorse, inizieremo a costruire gli edifici che assolvono ai bisogni primari della popolazione (abitazioni, acquedotti, fattorie e strutture per fabbricare i materiali edili). Dal momento che si possono aprire cantieri solamente all'interno dell'area d'influenza, la città si estenderà verso i luoghi d'interesse picchettati dagli stendardi rossi, ovvero, le fasce di terra fertile o le vene minerarie.

Dopo pochi minuti di gioco, l'insediamento avrà già assunto dimensioni ragguardevoli e adottato i ritmi di vita frenetici di cui si lamentava Marziale in un epigramma: "Non c'è un solo angolo di questa città dove un povero malcapitato possa avere un momento di tranquillità e riprendere il controllo di sé. [...] Ancor prima dell'alba, ti svegliano i panettieri". Pur attraversando le diverse fasi della giornata (ben descritte dal sistema d'illuminazione, che dipinge i chiaroscuri dal tramonto all'alba e viceversa), l'abitato non dorme mai e le strade brulicano a ogni ora: proprio per questo, gli alloggi civili presentano facciate strette e si sviluppano in lunghezza sul retro, una forma ripresa fedelmente dalla realtà. Quando ormai la cittadina avrà raggiunto l'ultimo stadio di crescita, trasformatasi in metropoli, comprenderà, oltre alle piazze dove si esercitano le professioni più disparate, anche attrattive più frivole per intrattenere gli abitanti e distoglierli dal formulare piani sovversivi. Se saremo bravi nel contenere il malcontento pubblico, potremo dedicarci senza distrazioni alle conquiste, muovendo battaglia dapprima contro i villaggi barbari e, in seguito, verso le civiltà confinanti. Rapportando le stesse operazioni in multiplayer, ci troveremo a competere con avversari umani e non con un'Intelligenza Artificiale: la sfida si farà molto più accesa e l'esito ancor più imprevedibile. Da quel che abbiamo potuto constatare, la

"Creeremo splendide città e porteremo loro fama e ricchezza, senza lasciarle alla mercé del nemico"

BARBARI AI LAVORI FORZATI

Tutti gli insediamenti non (ancora) sottomessi al potere di Roma sono considerati "barbari" e, come tali, bersagli per azioni intimidatorie e spedizioni punitive, finché non vengono definitivamente rasi al suolo. Quando ciò avviene, oltre ad aver annientato una possibile fonte di guai, le ricchezze saccheggiate confluiscono nei nostri forzieri, ma il vantaggio maggiore è costituito dalla forza lavoro prestata (gratuitamente) dai pochi superstiti, ridotti in stato di schiavitù.



AVE MULTIPLAYER

QUANDO LA LUPA SOFFRE LA FAME

I plebei appartengono allo strato più modesto della popolazione (appena sopra gli schiavi, naturalmente), ma svolgono un ruolo fondamentale: sono la vera forza motrice della società. Per mantenerli quieti, al loro posto, basta fornirgli un'occupazione, soddisfare i loro bisogni primari (casa, cibo e acqua), concedergli qualche occasione di svago (per esempio, un'arena) e non negargli luoghi di culto. Se, per un motivo o per l'altro, uno di questi diritti viene a mancare, i plebei iniziano a delinquere, facendoci rimpiangere di non aver badato prima alle loro richieste.





La moda dei graffiti è tutt'altro che recente, i muri risalenti all'epoca romana che rimasti in piedi, mostrano ancora incisioni.

CATTURATI DALLA RETE



Può sembrare superfluo sottolineare quanto sia importante la componente multiplayer di un gioco che si intitola *Imperivm Online*, ma vale la pena d'illustrare le tante modalità offerte dalle partite online.
Le condizioni di vittoria spaziano dal semplice accumulo di 40.000 denari, alla costruzione di fiorenti città; dalla conquista di una determinata area della mappa, al massacro di ogni avamposto barbaro; dalla supremazia assoluta (sottomettendo le squadre avversarie – una sorta di deathmatch), alla combinazione degli obiettivi finora elencati, che vanno sempre conseguiti nel minor tempo possibile. Ogni modalità prevede la possibilità di giocare sotto la stessa bandiera, come alleati (purché ci sia un numero pari di partecipanti, se ci si scontra tra squadre), condividendo la gestione di una stessa città.







A prima vista, non è altro che altopiano desolato, ma una mente lungimirante osserva e comprende la sede in cui sorgeranno gli edifici.

ricostruzione storica di *Imperivm Online* è curata nei minimi dettagli. Sin dal principio, la saga di *Imperivm* ha contato sulla collaborazione di molti esperti di Storia dai principali atenei universitari spagnoli (l'Università Autonoma e quella Complutense di Madrid).

Tecnicamente, si è raggiunta una qualità grafica fotorealistica, tanto più se si mantiene un certo distacco dal suolo. Ai massimi livelli d'ingrandimento, comunque, la resa visiva è buona e permette di sperimentare la sensazione di trovarsi a passeggiare per le vie della Roma Antica: il quadro contiene un gran numero di dettagli e riesce a trasmettere la vita di un microcosmo pulsante, le cui attività non cessano mentre oziamo incantati dal miraggio.

La colonna sonora che ci accompagna durante la permanenza in questa dimensione sospesa nel tempo e nello spazio, dove incontriamo civiltà ancora ignare del destino che le attende, riesce sia a infondere serenità, negli istanti di pace, sia a destare l'attenzione, nel bel mezzo di una battaglia. Musiche e suoni sono stati scelti e composti da Tsvetomir Hristov, di Haemimont, già distintosi come responsabile per le colonne sonore dei precedenti capitoli di *Imperivm*.

Nei mesi successivi alla pubblicazione del gioco, inoltre, FX Interactive intende fornire nuovi contenuti attraverso il sito ufficiale; saranno tutti scaricabili gratuitamente e consisteranno in trucchi, guide strategiche, missioni aggiuntive e un editor di scenari come quello adoperato dagli sviluppatori, ottimizzato e arricchito da nuove funzionalità affinché risulti di facile utilizzo per gli appassionati, che saranno, dunque, in grado di scambiarsi nuove mappe tramite i canali della comunità virtuale. Siamo rimasti affascinati dal progetto *Imperivm Online* e abbiamo apprezzato i numerosi riferimenti incrociati al cinema: Charlton Heston e Marlon Brando sono stati presi come modello di riferimento da grandi produzioni hollywoodiane riguardanti l'Impero Romano. Nella fattispecie, il profilo del giovane Brando è riconoscibile in uno dei ritratti associati alle gens, probabilmente perché recitò il ruolo di Marco Antonio nel film "Giulio Cesare", celebre adattamento del 1953 dell'omonima tragedia shakespeariana.

Siamo davvero ansiosi di mettere mano alla versione definitiva di quella che pare essere l'incarnazione più compiuta non solo della serie *Imperivm*, ma del genere stesso dei gestionali ambientati nel passato, che qui dà, finalmente, una rappresentazione a tutto campo del periodo storico, senza nessuna omissione, dai colori pastello della vita quotidiana, alle tonalità più cupe della guerra. GIOCHI COMPUTER

La notte più tecnomagica dell'anno

Caro Babbo Natale,
ti ricordi di me? Sono quello che ti chiede sempre i regali tecnologici e a cui non porti mai nulla. Ammetto di non essere stato schietto nelle mie precedenti lettere e che, forse, non mi ero comportato così bene come dicevo. Quest'anno voglio essere sincero: mi sono comportato piuttosto male. Ho consegnato gli articoli sempre in ritardo, giocato terribili scherzi ai miei colleghi e ho persino scatenato qualche flame sul forum di GamesVillage (ma se lo meritavano!). Non ho tenuto fede al mio proposito di mangiare in maniera più sana e regolare, né di diminuire il consumo di vino e birra.
In compenso, ho cercato di espiare qualche colpa facendo della sana attività fisica, sia con Wii Fit, sia in palestra e piscina (di quelle vere).
Ho anche detto qualche bugia in meno, come dimostra questa lettera.
Qui trovi l'elenco di ciò che mi piacerebbe ricevere. Scegli pure ciò che preferisci e, se proprio non vuoi portarmi niente di quanto è scritto nella lista, ti prego, mandami almeno del carbone. O devo iniziare a pensare che, come il babau, la fata turchina e il caporedattore gentile, tu sia solo un personaggio di fantasia?

Alberto "Pape" Falchi





MICROSOFT LIFECAM CINEMA

Prezzo: € 69

Community e social network hanno cambiato la vita di molti e il nostro Dario Ronzoni, da sempre attento ai fenomeni sociali, sentiva la necessità di avere una telecamera per comunicare con tutta la sua infinita lista di amici. Noi di GMC, come regalo natalizio, gli abbiamo impacchettato una Microsoft LifeCam Cinema, una telecamera HD 720p widescreen, dotata di un microfono con riduzione del rumore e con connessione USB 2.0.

Internet: www.microsoft.com

H20 AUDIO

Prezzo: € 53 circa

Utilizzata dal 14 volte campione olimpico Micheal Phelps e da altri fuoriclasse del nuoto mondiale, H20 Audio è una fascia da braccio impermeabile, ideale per portare il proprio iPod o lettore MP3 sott'acqua (fino a una profondità di 3,5 metri). I nostri Raffaello Rusconi e Alberto Falchi, in pausa pranzo, vanno spesso a nuotare in piscina e Paolo Paglianti e Max Rovati hanno pensato bene di ricompensarli con questo gadget... oltre che con una speciale confezione di "braccioli di cemento".

Internet: www.h2oaudio.com



APPLE iPOD TOUCH

Prezzo: € 369

Dopo aver deliziato lo scorso anno tutti gli appassionati di tecnologia con l'iPod Touch, Apple ci riprova con una versione potenziata del suo lettore multimediale. Il nuovo Touch è più capiente rispetto al precedente (64 GB) ed è molto più veloce per quanto riguarda la navigazione e la gestione di alcune applicazioni. Il nostro Raffaello Rusconi era completamente impazzito per la versione a 32 GB; non osiamo immaginare cosa potrebbe fare se, sotto l'albero di Natale, trovasse il nuovo iPod Touch a 64 GB.

Internet:www.apple.com/it/

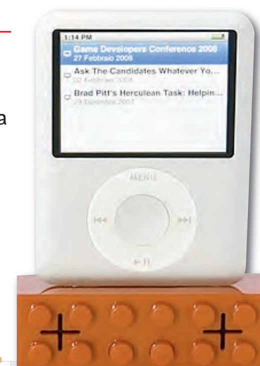


HI-BRICK

Prezzo: € 20

Amate i mattoncini LEGO e gli iPod/iPhone? Abbiamo la strenna natalizia giusta per voi. Il nuovo hi-Brick è un piccolo speaker portatile (non necessita di batterie per funzionare e pesa una dozzina di grammi), colorato e capace di diffondere onde sonore a un piacevole volume..

Internet: www.hi-fun.com



EMTEC S120H

Prezzo: € 199 (500 GB)

Volete guardarvi il filmino delle vacanze estive registrato in Full HD? Il lettore multimediale S120H di Emtec è dotato di hard disk (in tre versioni: 500 GB, 750 GB e 1 TB) ed è capace di leggere la maggior parte dei formati audiovisivi esistenti. È il regalo tanto desiderato dal nostro Luca Patrian.

Internet: www.emtec-international.com/it/



TomTom Go 950T

Prezzo: € 299

Siete stanchi di vagare per ore in macchina, alla ricerca di quel fantastico ristorante consigliatovi dal vostro miglior amico e situato in una maledettissima strada impervia? Se la risposta è affermativa, abbiamo la soluzione per voi: un bel TomTom Go 950T. Così, anche il nostro Alberto Falchi potrà finalmente raggiungere il suo amicone Raffaello Rusconi senza perdersi nella Pianura Padana…



Internet: www.tomtom.com

STAR WARS: DARTH VADER 4 GB USB STICK

Prezzo: € 23,49



Il nostro Max Rovati adora "Guerre Stellari" e l'intero universo creato da George Lucas, quindi una chiavetta USB griffata Darth Vader potrebbe essere un piccolo dono gradito. Che dite: gliela regaliamo?

Internet: www.play.com



ABBONAMENTO A GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Prezzo: € 77

Un regalo imperdibile per gli appassionati di videogiochi su PC! Un anno di GMC che viene recapitato comodamente a casa vostra: 13 numeri della vostra rivista preferita a soli 77 euro, con un risparmio del 25% sul prezzo di copertina.

Internet: www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti



RADEON HD 5870

Prezzo: € 350

Fra *CoD: Modern Warfare 2*, *Left for Dead 2*, Borderlands e via dicendo, non mancano certo i giochi per dilettarsi con il PC. Se, però, al vostro compagno di giochi mancano i muscoli, potrebbe essere il momento di aggiornare la sezione video. Oggi, non c'è nulla di meglio di una Radeon HD 5870, veloce e in grado di supportare le nuove DirectX 11, che permettono a *Colin McRae: DiRT 2* di esprimersi al meglio. La HD 5870 è costosa, ma meno di quanto siamo abituati a spendere per un prodotto al top delle prestazioni. Considerando che la prima "infornata" di schede è andata letteralmente a ruba, conviene giocare d'anticipo, come ha fatto il previdente Quedex.

Internet: www.ati.com

WINDOWS 7

Prezzo: € 129 (versione aggiornamento)

Avete voglia di aria nuova nel PC? Windows 7 è snello nonché ricco di funzionalità, DirectX 11 comprese. Potrebbe essere il momento buono per cambiare sistema operativo. Se l'idea vi alletta, non perdete lo speciale dedicato a Windows 7, su questo numero di GMC.

Internet: www.microsoft.com





NVIDIA 3D VISION

Prezzo: € 150 (occhiali) + € 350 (monitor Samsung SyncMaster 2233RZ)

Il 3D entra nella vita di tutti i giorni, come dimostrano le sempre più numerose sale cinematografiche con proiettori digitali che – tramite occhialini a shutter o polarizzati – permettono di godere in maniera più spettacolare delle ultime uscite. I videogiochi non possono essere da meno: gli occhiali a shutter di NVIDIA (impreziositi con la tecnologia wireless), abbinati a un LCD capace di un refresh di 120 Hz, vi faranno sentire dentro il gioco. Se apprezzate il 3D al cinema, vi piacerà anche nei giochi, pur se il dimezzamento della luminosità è un inconveniente non da poco. *Resident Evil 5* con il 3D Vision ha fatto letteralmente saltare sulla sedia il nostro Alberto Falchi.

Internet: www.www.nvidia.com



1UP MUSHROOM

Prezzo: € 4 (6,99 dollari) circa

Un fungo verde che spunta dal terreno di un vaso? Anche al di fuori dei videogiochi? Certamente! Comprate 1UP Mushroom, mettete del terriccio nel vaso e stupite i vostri amici facendo pian piano spuntare il funghetto che vi regala una vita in Super Mario per le console Nintendo. Attenzione però, il fungo non è commestibile!

Internet:www.thingeek.com

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 PRESTIGE EDITION



Prezzo: € 149

Poco conta se avete già la versione PC. Conta ancora meno se non avete una console in casa. La "Prestige Edition" di *Modern Warfare 2* andrebbe comprata anche se non vi interessano i videogiochi; fosse solo per la presenza di un visore notturno, naturalmente funzionante!

Internet: www.activision.com

JBL REFERENCE 430 ROXY



Prezzo: € 70

Ammettetelo: non sapete cosa regalare alla vostra dolce metà per Natale. Che ne dite di un bel paio di cuffie griffate Roxy? Sono trendy e di buona qualità.
Un connubio interessante, non credete? Speriamo che la pensi così anche Nemesis…

Internet:www.roxy-europe.com

SUPER MARIO CHESS

Prezzo: € 52

Giocare a scacchi è un passatempo nobile, farlo utilizzando come pezzi Mario, Luigi, Yoshi, Peach e Bowser, insieme a tutti gli altri personaggi di Super Mario, è da videogiocatori "DOC"! Le miniature sono alte circa 7 centimetri e sono racchiuse in una scatola metallica, ottima per riporre i pezzi dopo una partita all'ultimo salto.

Internet: www.alastor.biz



LEGO DIGITAL DESIGNER



Prezzo: Variabile secondo il progetto

Dovete fare un regalo a un appassionato di tecnologia? Perché non usare la fantasia? Scaricate gratuitamente LEGO Digital Designer, dilettatevi a creare qualcosa che possa essere apprezzato dal destinatario della strenna e, con un clic e qualche euro, vi verranno recapitati a casa tutti i pezzi necessari per costruirlo. Con tanto di istruzioni. Dario Ronzoni sta già montando il suo blocchettoso stadio di baseball.

Internet: http://ldd.lego.com/

CANON EOS 5D MARK II

Prezzo: € 2.658

Se la fotografia è la vostra passione e non avete limiti di spesa, vi consigliamo di regalarvi una Canon EOS 5D Mark II. Le caratteristiche tecniche parlano di un sensore CMOS (da 21 Mpixel!), Live Display da 3 pollici (antiriflesso) e possibilità di registrare video in Full HD (1080p). Vi bastano? Certo il prezzo non è proprio popolare, ma se come il nostro Alessandro Polli volete scattare delle foto d'autore o girare dei filmati in HD, allora vi conviene aprire il portafogli.

Internet: www.canon.it



CARTA PREPAGATA iTUNES

Prezzo: da € 20 in su

È probabile che, fra le vostre amicizie, non manchi qualcuno dotato di iPhone o iPod. Questa è un'ottima occasione per rendere felici i vostri conoscenti senza scervellarvi. L'equivalente delle banconote che passano i nonni alle feste, ma molto più "cool".

Internet: http://store.apple.com/it/browse/home/giftcards/itunes_cards





TRANSFORMERS 2: LA VENDETTA DEL CADUTO

Prezzo: € 27,99

Optimus Prime o Megan Fox? Il nostro Raffaello Rusconi adora entrambi e per lui il Blu-ray del film di Michael Bay è un cadeau immancabile. Certo, fosse già disponibile la trilogia de "Il Signore degli Anelli" sarebbe tutta un'altra storia, ma per il momento il nostro "pelatone" redazionale si deve accontentare!

Internet:www.transformersmovie.com



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, abbiamo testato ben tre schede video, due DirectX 11 e una costosissima DirectX 10 in edizione superlimitata (solo 1.000 esemplari in tutto il mondo). Abbiamo poi analizzato una scheda madre P55, che soddisferà le esigenze di qualsiasi giocatore.

INFINITY WARD COMPIE UNA SCELTA IMPORTANTE

UN paio di mesi fa, mi trovavo a Los Angeles, alla presentazione del multiplayer di *Call of Duty Modern Warfare 2*.

In quell'occasione, gli sviluppatori di Infinity Ward accennarono alle modifiche apportate al cosiddetto sistema di matchmaking, che avrebbe costantemente monitorato le statistiche del giocatore (numero di partite, numero di uccisioni, di decessi, obiettivi raggiunti e via dicendo) e la qualità della connessione, per offrire il meglio dell'esperienza, ovvero match equilibrati grazie ad avversari di pari livello.

Un approccio non differente da quello di vari giochi per console, che abbiamo apprezzato per l'immediatezza e gli ottimi risultati in termini di qualità della connessione. Durante la presentazione non è stato affermato che tale sistema sarebbe stato utilizzato anche su PC, notizia diffusasi successivamente.

Personalmente, devo ammettere di essere rimasto stupito dalla reazione di alcuni giocatori PC, i quali hanno pesantemente criticato Infinity Ward per la scelta di eliminare i server personalizzati a favore di un sistema centralizzato, come accade per Xbox LIVE, *iRacing* o un qualsiasi MMORPG. Addirittura, è partita una delle tante (inutili) petizioni online per far tornare sui propri passi lo sviluppatore. Ho anche cercato di capire il perché di tante critiche e, se per alcuni versi possono essere comprensibili, nella maggior parte dei casi mi sembrano attacchi ingiustificati, come spesso capita nei forum. Prima di tutto perché chi critica i sistemi di matchmaking, probabilmente, non ne ha mai provato uno: il poter avere sempre avversari al proprio livello quando si gioca online evita la frustrazione di finire, per sbaglio, in un server di persone bravissime quando si stanno muovendo i primi passi, esattamente come, una volta diventati capaci, impedisce di sfidare qualche "nemico" alle prime armi.



L'impossibilità di aggiungere Mod e mappe, in *Modern Warfare 2*, viene compensata da un ottimo sistema di organizzazione delle partite.

> "Alcuni giocatori PC hanno pesantemente criticato Infinity Ward"

In secondo luogo, un server centralizzato evita di dover sfogliare lunghe liste andando a ricercare le arene con il ping più basso e un numero adeguato di partecipanti: si clicca e ci si lancia nel miglior server disponibile al momento (in relazione alle proprie abilità). Naturalmente, è anche possibile applicare dei filtri, per esempio selezionando il tipo di mappe predilette, la modalità di gioco che si intende affrontare e via dicendo. Se, poi, si vuole giocare per forza con un amico, non è un problema: lo si invita con un clic e si combatte sul medesimo server. Se si è in gruppo, ci si può spostare insieme da un server all'altro contemporaneamente, andando quindi a distruggere l'argomentazione di chi lamenta l'assenza dei clan o di match personalizzati. Questo approccio, inoltre, rende ancora più efficaci le protezioni anti cheat, affidate all'utility VAC (Valve Anti-Cheat) di Steam. L'unica vera limitazione per i giocatori PC consiste nell'assenza di supporto per i Mod realizzati dagli utenti. Sebbene non sia ufficiale, è probabile che dovremo dire addio a mappe personalizzate e a modifiche realizzate da appassionati: tutto il contenuto di gioco deve essere approvato dagli sviluppatori prima di essere caricato su un server. Se per un utente Xbox abituato a pagare i contenuti aggiuntivi (DLC) il problema non si pone, chi usa da sempre il PC potrà effettivamente trovare seccante tale scelta.

Non bisogna poi dimenticare un aspetto importante: sebbene Infinity Ward sottolinei che la scelta dei server centralizzati anche su PC NON è stata dettata solo dalla pirateria, è innegabile che, adottando questo modello, sia più facile arginare in qualche modo la piaga.



GIGABYTE HD 5850

- **Produttore:** Gigabyte
- **Distributore:** Gigabyte
- **Internet:** www.gigabyte.co.tw
- **Prezzo:** € 249

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 725 MHz
Frequenza RAM: 4.000 MHz
RAM: 1 GB GDDR5
Bus: 256 bit
Stream processor: 1440



IN attesa che NVIDIA estragga qualcosa dal suo cilindro (il che, a quanto pare, non avverrà in tempi brevi), ATI martella su tutte le fasce di prezzo, da quelle più economiche per arrivare ai prodotti dedicati ai giocatori più esigenti.

Per una volta, il modello di punta non è nemmeno venduto a peso d'oro, anche se 330 euro non sono bruscolini. Se non volete accontentarvi della piccola 5770, ma nemmeno dare fondo a tutte le vostre risorse, la Radeon 5850 potrebbe essere un compromesso interessante. A circa 250 euro, la HD 5850 è un acquisto appetibile, considerando che combina tutte le caratteristiche uniche della nuova gamma di GPU ATI (Eyefinity per usare tre monitor contemporaneamente e supporto a DirectX 11, principalmente) a prestazioni superiori rispetto ai modelli precedenti, differentemente da quanto accade con le più economiche HD 5770. La HD 5850, differisce dal modello di punta per le frequenze di lavoro, nettamente più basse, e per i soli 1.440 stream processor, contro i 1.600 della 5870. Il clock del core è stato limitato a 725 MHz, mentre le memorie perdono ben 800 MHz nel confronto con la sorella maggiore. L'esemplare in nostro possesso, però, sembrava particolarmente predisposto all'overclock, tanto che siamo riusciti a spingere il core oltre il muro dei 900 MHz e a portare la memoria allo stesso valore della 5870, 4.800 MHz, il tutto senza particolari accorgimenti per quanto concerne il sistema di raffreddamento e senza neppure toccare il voltaggio. Alzando quest'ultimo, siamo riusciti a salire ancora di qualche decina di MHz, ma a quel punto i vantaggi in termini di prestazioni sono talmente risicati, che il gioco non vale la candela. Una volta overclockata come la sorella maggiore, comunque, la 5850 si avvicina molto alla 5870 e sembra che i 160 shader in meno non vadano a limitare più di tanto le prestazioni.

Considerato il risparmio economico, il potenziale di overclock e la facilità con cui è possibile portare fuori specifiche questo gioiellino, è difficile non consigliarlo a chi vuole il massimo, ma tiene anche d'occhio l'aspetto economico. Peccato per l'assenza di software a corredo: con un buon gioco incluso nella confezione, l'offerta sarebbe stata ancora più allettante.

Prima di concludere, vale la pena di fare un accenno al supporto triplo monitor di questa nuova gamma di ATI: per collegare tre dispositivi, è necessario possedere almeno un display con connessione DisplayPort, quindi un modello molto recente. In caso contrario, sarà necessario acquistare un adattatore, piuttosto difficile da reperire e non particolarmente economico: al costo della scheda, infatti, bisogna aggiungere un centinaio di euro circa.



> "Un gioiellino consigliato a chi vuole il massimo"



La HD 5850 è un po' meno ingombrante della 5870, ma non si può definire "piccola".

La HD 5850 non è la scheda più veloce sulla piazza, ma il prezzo aggressivo e la notevole predisposizione all'overclock ne fanno un prodotto veramente interessante, per certi versi preferibile alla sorella maggiore.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ZII PERSISTE

ZiiLabs, la sezione di Creative dedicata allo sviluppo di processori per dispositivi portatili, ha annunciato una nuova CPU dalle spiccate capacità multimediali. La ZMS-08 è basata su architettura ARM Cortex (la stessa presente negli ultimi iPhone 3GS) e, grazie alle sue unità di calcolo, può riprodurre fluidamente flussi video H.264 alla risoluzione di 1080p, nonché catturare e codificare in tempo reale filmati nel formato 720p, con una frequenza di 30 FPS. Creative non ha perso l'occasione di integrare nel nuovo arrivato le tecnologie X-Fi, producendo quello che, a prima vista, sembra essere il processore ideale per dare vita a videocamere economiche, riproduttori digitali HD da passeggio e perfino netbook in grado di surclassare le prestazioni multimediali delle attuali configurazioni basate su Atom e GMA 950. I pochi esemplari di ZMS-08 esistenti, operanti a 1 GHz e compatibili con il sistema operativo Android, sono nelle mani dei produttori di hardware, di conseguenza il debutto del prodigioso e piccolo Creative nei primi prodotti commerciali non dovrebbe avvenire prima del secondo trimestre 2010.

ATTENDENDO HYDRA

In attesa che la scheda madre Big Bang Fuzion (la prima a montare il chip Hydra 200 di Lucid capace di unire la potenza di calcolo di GeForce e Radeon) acquisisca dei driver maturi, l'asiatica MSI ha immesso sul mercato la Trinergy P55, ovvero la prima scheda dotata di socket 1156 supportante la modalità Triple SLI di NVIDIA. La peculiarità è dovuta alla presenza di un integrato nForce 200, cui spetta il compito di fornire i canali PCI-E necessari a controllare tre GeForce a piena velocità. A contornare tale funzionalità sono un comparto audio basato su DSP Creative e compatibile con le EAX HD 5, un pannello esterno con display dedicato alle operazioni di overclock in tempo reale e una circuiteria di alimentazione basata su condensatori

ASUS MARS 295 LIMITED EDITION

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 1.200

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 648 MHz
Frequenza RAM: 1.153 MHz
RAM: 4 GB GDDR3
Bus: 256 bit
Stream processor: 480



La Mars 205 LE è enorme e pesante, ma non vedendo gemme incastonate, continuiamo a ritenerla troppo costosa.

PUÒ una scheda video essere di moda? Per Asus, probabilmente sì. Non si spiega, altrimenti, il significato di un prodotto bizzarro come la Mars 205 LE, che potremmo definire un monumento alla grafica 3D.

A dispetto del nome, la GPU in esame non è una GeForce 295, quindi basata su due chip GeForce 280 in parallelo: Asus ha voluto fare le cose in grande e ha deciso di affiancare due GeForce 285, leggermente più potenti delle 280, e addirittura di dotare ogni chip di ben 2 GB di RAM, per un totale i 4.096 MB di memoria video. Che si tratti di un prodotto particolare lo si capisce non appena aperta la confezione: pur aspettandoci una scheda più voluminosa di una GeForce 295 (che già non è piccola), non avremmo mai immaginato di trovarci fra le mani un "mattone" di quasi 2 chilogrammi di peso.

Questo è lo scotto che bisogna pagare per portarsi a casa tale concentrato di tecnologia: rispetto alla "semplice" 295, il dissipatore della Mars deve tenere a bada uno spirito ancora più bollente. Montando due chip 285, il bus passa da 448 bit a 512, e salgono le frequenze di lavoro di ogni chip: per i core si passa da 576 MHz a ben 648, mentre la memoria sale da 1.000 GHz a 1.153. Anche il clock degli shader è più elevato: 1.476 MHz contro 1.242. Rimane uguale il numero degli shader: 480 (240 per ogni chip). Inutile dire che per sostenere un simile mostro sarà necessario un alimentatore con i muscoli: quando è spinta al massimo, Mars può arrivare a esigere ben 300 watt, cui vanno sommati il consumo della CPU e delle altre componenti: un ottimo alimentatore da 750 watt è il minimo sindacale, se si vuole lavorare con ampi margini di sicurezza.

> "La Mars 205 LE è uno sfizio per ricchi"

Una volta montata la Mars sul computer, siamo rimasti piacevolmente colpiti dalla silenziosità, per lo meno in 2D. Basta infatti lanciare un gioco, per venire assordati dalle ventole spinte ad alti regimi. Ma questo è un problema, purtroppo, comune alla maggior parte delle soluzioni multiGPU, GeForce 295 e Radeon 4870X2 comprese. Parlando di prestazioni, possiamo dire che i risultati sono ampiamente prevedibili: si nota un leggero vantaggio (al massimo un 10%) rispetto a una GeForce 295, ma solamente quando si gioca a 2560x1600, o con titoli che si appoggiano pesantemente alla GPU per i calcoli relativi alle librerie PhysX, come *Batman: Arkham Asylum*. Incrementi troppo risicati per giustificare l'acquisto di Mars, soprattutto a causa del suo prezzo: 1.200 euro sono tanti, soprattutto se si considera che si può acquistare una GeForce 295 per soli 400 euro, rendendo facile realizzare un potente quad SLI con "soli" 800 euro.

La Mars 205 LE è uno sfizio per ricchi, un'edizione limitata che ha senso tanto quanto l'indossare delle mutande firmate da prestigiosi stilisti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un plauso per il tentativo e il coraggio di proporre un'edizione limitata. È comprensibile che una scheda video venduta in soli 1.000 esemplari sia un prodotto esclusivo e costi molto, ma in questo caso le prestazioni sono quasi indistinguibili da quelle di una più economica 295.

5

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

allo stato solido. La versatile Trinergy è già disponibile nei negozi, a un prezzo prossimo ai 300 euro.

PICCOLA DFI

La MI P55-T36 di DFI è sicuramente la più piccola motherboard per processori Core i7 esistente. Facendo impallidire la Asus Rampage 2 Gene e il suo ingombrante standard m-ATX, la minuscola DFI condensa intorno al singolo integrato del chipset P55 due slot DDR3, un connettore PCI-E 16x, 3 porte SATA con supporto RAID, audio Realtek ALC 885, 6 porte USB e l'immancabile controller Gigabit Ethernet, pur sfruttando un circuito integrato di formato Mini-ITX. In pratica, la scheda si propone come base di partenza ideale per la creazione di un Home Theater PC particolarmente potente, senza tralasciare nemmeno delle velleità di overclock, grazie a un sistema d'alimentazione a 6 fasi. Da sottolineare anche la disposizione dei condensatori attorno al socket, che non impedisce l'installazione di dissipatori di grandi dimensioni.

DELL SFIDA L'AIR

Il MacBook Air ha finalmente un degno rivale in fatto di dimensioni. Dell ha infatti presentato ufficialmente l'Adamo XPS, un ultraportatile dallo spessore di un singolo centimetro e pesante 1,44 Kg. Fulcro della tecnologica foglia di alluminio, che si apre con uno sfioramento delle dita e lascia la tastiera leggermente sopraelevata rispetto alla superficie di appoggio, è un processore Core 2 SU9400 dual core a 1,4 GHz, abbinato a una GPU GMA X4500M e a un'unità SSD da 128 GB. Completano il tutto: uno schermo da 1366x768 pixel, una batteria rimovibile, il supporto di Bluetooth e Wi-Fi 802.11n e l'inevitabile quanto elevato prezzo, pari a 1.799 dollari sul mercato americano.

ALIMENTATORE DA OVERCLOCK

Il TPQ-1200 di Antec non si distingue solo per l'impressionante potenza di 1.200 watt. Alle estremità dei

SAPPHIRE RADEON 5770

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphireitaly.com
- **Prezzo:** € 150

Caratteristiche Tecniche
- Frequenza core: 850 MHz
- Frequenza RAM: 4.800 MHz
- RAM: 1 GB GDDR3
- Bus: 256 bit
- Stream processor: 800



La 5770 è adatta a case di ogni dimensione, escludendo solo i più piccoli Home Theater PC.

LA nuova gamma di GPU proposta da ATI è stata ben accolta dalla critica e dal pubblico, in particolare la Radeon 5870 provata da GMC lo scorso mese.

Una scheda così potente, venduta a poco meno di 350 euro, non può che far gola ai giocatori appassionati. Se, però, qualcuno volesse spendere ancora meno, potrebbe puntare sul modello immediatamente inferiore, la 5850, o addirittura sulla economica 5770, che si porta a casa per 150 euro circa. Praticamente, questo prodotto andrà a sostituire le 4870, che hanno regalato soddisfazioni a molti giocatori.

Dal punto di vista tecnico, la Radeon 5770 si posiziona circa a metà fra la "vecchia" Radeon 4890 e la più recente 5870: grazie al processo produttivo a 40 nm, il core viaggia a 850 MHz, come le GPU ATI sopra citate, mentre la frequenza della memoria (1 GB di GDDR 5) è allineata a quella del top di gamma, cioè ben 4,8 GHz. Gli stream processor sono 800 e i ROP 16, esattamente come nella 4890. L'unico vero "limite" che la distingue in maniera particolare dalla sorella maggiore è il bus: 128 bit contro i 256 delle altre proposte. Ciononostante, i risultati in termini di frame per secondo sono incoraggianti e sempre piuttosto vicini a quelli della Radeon 4870, anche se leggermente inferiori. Merito, soprattutto, della nuova architettura del bus, che permette di sfruttare meglio le elevate frequenze di lavoro raggiunte dalle GDDR5, cosa che purtroppo non accadeva con il vecchio Ringbus (come avevano evidenziato nei test della serie 4800).

> "È impreziosita dalla presenza del gioco *DiRT 2*"

La 5770 non ha solo il pregio di costare poco: è anche caratterizzata da dimensioni accettabili (occupa due slot, ma fortunatamente è corta e non dovrebbe creare problemi nemmeno nei case piccoli) e dal supporto per la tecnologia Eyefinity (quindi si possono usare tre monitor contemporaneamente) e le DirectX 11.

La proposta di Sapphire è poi ulteriormente impreziosita dalla presenza del gioco *DiRT 2*, che sarà fra i primi a supportare le nuove librerie di Microsoft. Proprio come è stato fatto con *Half-Life 2* anni fa, troverete un coupon contenente un codice per Steam che vi permetterà di effettuare il download non appena verrà distribuito.

Non è facile valutare la 5770: a fronte di un prezzo leggermente superiore alle 4870, offre prestazioni di qualche misura inferiori. A oggi, è anche difficile determinare la qualità del supporto alle DirectX 11, considerata la carenza di titoli che sfruttano queste librerie. Il supporto ai tre monitor, però, è molto interessante, soprattutto per chi si diletta con i simulatori di guida o di volo.

Se volete risparmiare all'osso, comunque, la 4870 rimane ancora la scelta ideale. GIOCHI COMPUTER

La Radeon 5770 è una valida scheda, relativamente economica e capace di buone prestazioni. Sebbene sia possibile trovare GPU più veloci che costano meno, la copia *DiRT 2* nella confezione è un plus non da poco.

7½

cavi da 12 volt, quelli utilizzati dai componenti più energeticamente esigenti del PC, l'imponente alimentatore (PSU) vanta dei condensatori da 2.200µF, pensati per migliorare la stabilità del segnale elettrico in fase di overvolt. Sul corpo principale dell'unità, poi, sono presenti due potenziometri con cui variare la velocità delle due ventole e aumentare la tensione delle linee in tempo reale. I cavi sfruttano un design ibrido, di conseguenza i connettori per la terza VGA (la PSU riesce a gestire due GeForce 295 o tre GeForce 285) possono essere scollegati alla bisogna, evitando l'inutile ingombro del case. Ad adornare il case in acciaio sono le certificazioni CorssFireX, SLI e 80 Plus, imprescindibili in un prodotto il cui prezzo dovrebbe superare i 250 euro, una volta giunto nel mercato europeo.

TESTA DI RAME

Mushkin ha deciso di raffreddare i bollori delle sue ultime RAM nel gelido liquido. Gli ultimi kit dual e triple channel dell'azienda, pensati per i sistemi i7 e i5 basati su socket 1156 e 1366, sfruttano infatti un sistema di dissipazione del calore chiamato CopperHead, collegabile ai più comuni kit di raffreddamento a liquido. Il calore proveniente dai moduli viene trasportato tramite placche di rame a un waterblock fissato tramite viti. I kit hanno capienza variabile da 4 a 6 GB, operano alla frequenza di 1.600 MHz e arrivano a vantare, nelle versioni più costose, dei valori di latenza pari a 6-7-6-18 cicli.

MOTORE GRATIS

Epic games ha reso disponibile al grande pubblico il kit di sviluppo *Unreal 3.0*, ovvero il motore alla base di titoli quali *Gears of War*, *Unreal Tournament 3* e *Mass Effect*. Tanta generosità è legata a una particolare licenza che permette esclusivamente la creazione di giochi senza scopo di lucro. Ad accompagnare il voluminoso pacchetto da 500 MB, attualmente in versione Beta, è una

ASUS MAXIMUS FORMULA III

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 250

I nuovi core i7 e core i5 sono finalmente disponibili, e i produttori di motherboard si fregano le mani pensando ai guadagni che faranno con i loro nuovi chipset.

Sullo scorso numero, abbiamo analizzato la buona implementazione del chipset P55 fatta da Gigabyte, mentre questo mese abbiamo messo sotto torchio il modello della serie ROG (Republic of Gamer) di Asus. Come sottolinea il nome, questa scheda madre è realizzata tenendo presenti le esigenze dei giocatori (che, alla fine, sono la categoria che pretende di più dal proprio hardware), come risulta evidente dall'aspetto molto aggressivo della periferica. Il sistema di raffreddamento ricopre buona parte della scheda madre, ma fortunatamente i dissipatori sono tutti di basso profilo e non andranno mai a complicare l'installazione di enormi schede video o voluminosi kit di raffreddamento per la CPU.

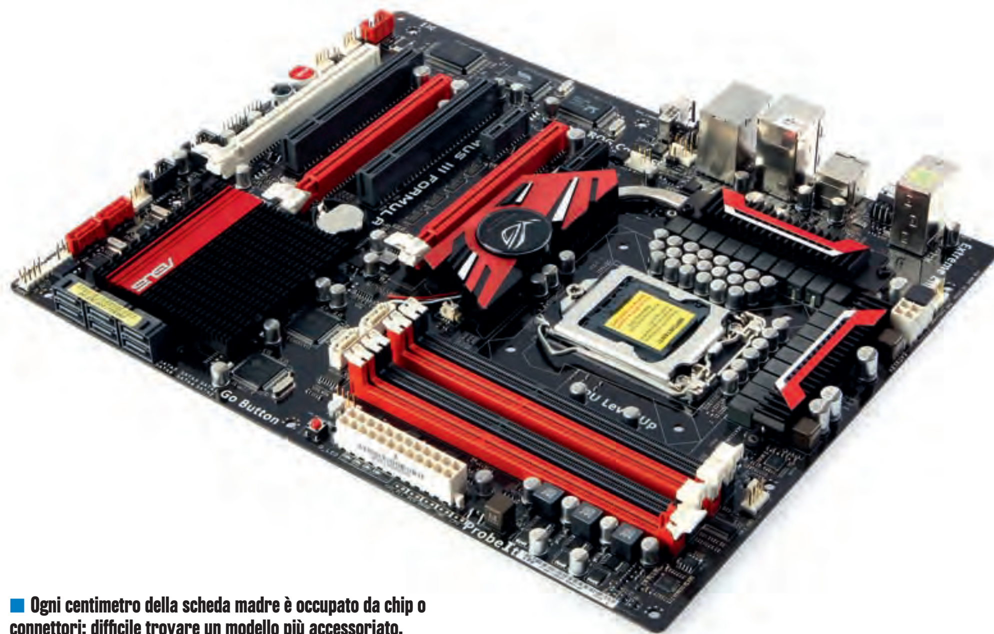
I giocatori più esigenti saranno felici di sapere che, come nel caso della P55 di Gigabyte, sono supportati sia SLI sia CrossFireX, quindi non si sarà legati a una sola marca, nel caso si decida di realizzare una macchina con più GPU.

Trattandosi di un prodotto della serie ROG, il BIOS straborda di parametri per ritoccare velocità e voltaggio di memorie e CPU, fatto che renderà felici i più tecnici. Non si devono però spaventare i giocatori che non hanno idea di come andare a ritoccare frequenza e voltaggi: grazie ai programmi inclusi, per l'overclock basteranno pochi clic e si otterranno ottimi risultati.
Giocare con il BIOS, alla fine, servirà solo a chi è interessato a trovare il limite di overclock della propria CPU, dato che, modificando manualmente i parametri, si guadagnano solo pochi punti percentuali in più nei test.
Chi non è interessato all'overclock ha comunque parecchi motivi per farsi attrarre da questa scheda madre: la tecnologia Gamefirst analizza in tempo reale il traffico dei dati attraverso la scheda di rete, seleziona i pacchetti relativi ai giochi online e garantisce loro la priorità rispetto a video e musica. L'apparentemente misteriosa tecnologia Speeding HDD promette di raddoppiare la velocità di trasferimento o la sicurezza dei dati contenuti nei dischi, ma non è niente di strano, a dispetto del nome: semplicemente, basta connettere due dischi agli appositi connettori SATA2, e la motherboard si preoccuperà di creare un volume RAID 0 o 1 in maniera semplice, senza che sia richiesta alcuna conoscenza specifica da parte dell'utente.
La sezione audio è affidata a un chip X-Fi, un modello Xtreme Fidelity, che supporta tutte le librerie EAX HD. Ora come ora, sono meno importanti, considerato che escono sempre meno giochi che supportano le API di Creative, ma si tratta in ogni caso di un prodotto di ottima qualità, che non deluderà nonostante i DAC siano di qualità decisamente inferiore rispetto alle X-Fi PCI-Express.

Come al solito, i modelli top di gamma di Asus assicurano prestazioni al vertice e tante caratteristiche che solo i più esperti useranno al meglio. Come presumibile, anche il prezzo è al top, purtroppo.



"La sezione audio è affidata a un chip X-Fi"



Ogni centimetro della scheda madre è occupato da chip o connettori: difficile trovare un modello più accessoriato.

Asus non delude quando si parla di prodotti della serie ROG: tutto è curato nel dettaglio, e sono presenti così tante caratteristiche, che solo pochi utilizzeranno al meglio questa motherboard. In sintesi, è una scheda madre perfetta per gli overclocker.

9

Tech News

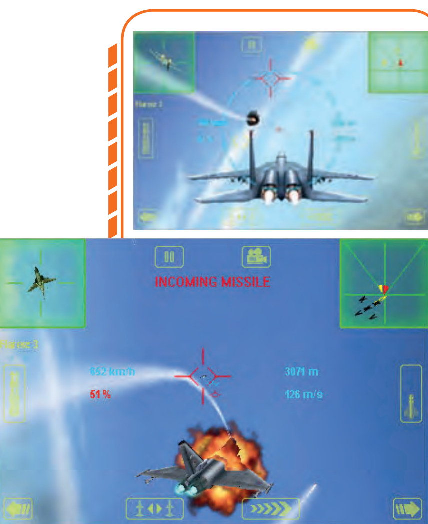
Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

documentazione di oltre 200 pagine, un forum dedicato e una vasta gamma di tutorial adatti a chi non ha mai creato livelli o contenuti per un gioco. Mark Rein di Epic ha sottolineato che la distribuzione gratuita di tante leccornie è un invito alla comunità degli sviluppatori indipendenti, i quali possono in qualsiasi momento firmare una licenza alternativa adatta a trasformare i loro sforzi in un prodotto a pagamento. Per ora, il kit permette solo la creazione di giochi per PC, ma Epic non ha escluso di distribuire la versione per console in un prossimo futuro.

3D PASSIVO

PowerColor, da sempre attiva nella produzione di VGA basate su GPU ATI, ha annunciato la disponibilità della prima VGA DirectX 11 raffreddata passivamente. Il Radeon 5750 dell'azienda asiatica vanta le stesse caratteristiche dei modelli dotati di ventola, montando 720 shader operanti a 700 MHz, 36 unità dedicate alle texture e 1 GB di GDDR5 a 1.150 MHz, in grado di consumare meno di 60 watt nei momenti di maggior carico computazionale. La silenziosità della scheda ben si abbina agli Home Theater PC, che possono inviare alla TV o ai decoder digitali i flussi Dolby TrueHD e DTS-HD senza sacrificarne la qualità, grazie a un sistema di protezione digitale integrato nei driver. La muta, ma versatile PowerColor è venduta al prezzo di 149 euro e può essere sfruttata appieno anche dai possessori di Vista. Silenziosamente e senza clamori, Microsoft ha infatti inserito le sue API più evolute in un aggiornamento automatico di Windows Update, numerato 971512 e chiamato Windows Graphics, Imaging e libreria XPS. Per verificare la presenza dell'aggiornamento nel proprio PC, è sufficiente avviare l'utility di diagnostica delle DirectX, che segnala nella sua schermata principale quale versione delle API è installata nel sistema operativo.

F.A.S.T.



- **Produttore:** Social Gaming Network
- **Prezzo:** da € 0,79
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone 3G
- **Internet:** www.sgn.com

È passato solo un anno dal "boom" dei giochi iPhone e stilare un primo bilancio è più che legittimo.

Al di là della qualità dei titoli che oggi affollano il catalogo del "mela fonino" (giochi che, è bene ricordarlo, in molti casi hanno ben poco da invidiare a titoli del catalogo PSP o DS, al prezzo, però, di pochi spiccioli), un dato traspare chiaramente: le proposte più interessanti derivano da produttori indipendenti, mentre le "major" del mobile gaming, al momento, sembrano avere un ruolo marginale in questo nuovo mercato.
Il titolo di questo mese, ne è un'ulteriore, evidente, conferma. *F.A.S.T.*, sigla di Fleet Air Superiority Training, è un eccellente gioco di combattimenti aerei, sullo stile del più celebre *Ace Combat* di casa Namco. Le missioni proposte comportano soltanto una nutrita varietà di "dogfight" (duelli). Nonostante questo, il gioco è incredibilmente avvincente: il motore grafico, per esempio, è quasi incredibile. Oltre a una vasta scelta di repliche, straordinariamente fedeli, dei più famosi velivoli da combattimento contemporanei (10 aerei, dall'F14 all'avveniristico bombardiere stealth B2), l'engine propone paesaggi molto dettagliati, nuvole in 3D, riflessi sulla superficie del mare, esplosioni realistiche e altri effetti ottici come il fenomeno del lens flare (sorta di "cerchi di luce" che si formano quando una telecamera inquadra una sorgente particolarmente luminosa).

Particolarmente pregevole è, poi, il sistema di controllo: *F.A.S.T.* non utilizza tasti virtuali del touch screen (a eccezione dei pulsanti di fuoco e dei flare), ma sfrutta l'accelerometro interno del telefono. Per virare, cabrare e picchiare, perciò, basta inclinare l'iPhone nella direzione desiderata: il velivolo risponde in maniera intuitiva e docile. Il gioco offre essenzialmente due differenti modalità: una serie di missioni in solitario (da segnalare l'eccellente Intelligenza Artificiale dei piloti gestiti dal computer) o multiplayer, a 2 o 4 giocatori (2-contro-2) via Wi-Fi.
Da non perdere.

Una nuova pietra miliare nella storia dei giochi iPhone. Questa volta, si combatte nei cieli virtuali inclinando il telefonino. — **9**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato
DIRK DAGGER AND THE NUCLEAR ZEPPELIN



C'è chi dice che N-Gage sia stato sopraffatto dal successo di iPhone. Ma, a parte il fatto che la piattaforma di Apple ha una diffusione infinitesimale rispetto alla base di telefonini Nokia, quest'ultima è ancora capace di sorprenderci, tirando fuori dal cappello delle piccole chicche. *Dirk Dagger and The Nuclear Zeppelin* è una di queste: il secondo capitolo di una saga chiaramente ispirata alle avventure demenziali punta e clicca stile Anni '90. L'ambientazione è quella di un giallo alla Humphrey Bogart, tanto in voga verso la metà del secolo scorso, interpretato, però, in chiave parodistica. Dirk Dagger è un detective squattrinato e pasticcione, impegnato in un caso assurdo e assistito, nella sua avventura, da una mosca parlante (che, in realtà, è la reincarnazione del socio, morto nel corso dell'episodio precedente: *Dirk Dagger and The Fallen Idol*). Pieno di sottogiochi, è l'avventura ideale con cui trascorrere un piovoso pomeriggio autunnale.

Produttore:	Nokia
Prezzo:	€ 7
Versione provata:	N82 (N-Gage)
Internet:	www.dirkdagger.com

Un eccellente capitolo della miglior saga per Nokia N-Gage. Consigliato se amate le avventure punta e clicca in stile Anni '90. — **8½**

Provato
REAL FOOTBALL MANAGER 2010



È un genere di nicchia, perciò ha debuttato sui display dei telefonini piuttosto tardi, eppure, quello dei simulatori calcistici manageriali si presta perfettamente a un'impostazione "mobile": il ritmo stesso del gioco ben si adatta alla natura del videogame per telefonino, chiamato il più delle volte a colmare i piccoli o grandi tempi morti d'attesa quotidiani. Visto con quest'ottica, pur con i suoi piccoli difetti, *Real Football Manager 2010* è senz'altro il miglior simulatore manageriale disponibile oggi su cellulare. Il gioco dispone di un motore solido, che enfatizza lo stile di gioco di ogni singolo team: di squadre ce ne sono più di 200, suddivise in 13 campionati (anche se i nomi dei team sono di fantasia o ricordano, semplicemente, quelli delle città di appartenenza del club). Non è forse la simulazione manageriale più profonda mai vista, ma l'Intelligenza Artificiale e l'ottima grafica accontenteranno anche i palati più esigenti.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.gameloft.it

Anche senza licenze ufficiali, è il miglior gioco java manageriale di calcio oggi sulla piazza. — **7½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...



IL NUOVO TELEFONO DA GIOCO DI SONY ERICSSON

Mentre continuano incontrollate le voci di corridoio che vorrebbero come imminente la realizzazione di un nuovo dispositivo ibrido, per metà telefono e per metà console portatile (il nuovo cellulare dovrebbe chiamarsi, senza troppa fantasia PlayStation Phone), voci puntualmente smentite dalla stessa Sony Ericsson, la casa nipponico-svedese ha recentemente lanciato sul mercato un nuovo telefono "ufficiale" da gioco. Dopo il discreto F305, di cui abbiamo già parlato su queste pagine, Sony Ericsson lancia Yari, uno slide phone di fascia media (al momento di andare in stampa, non è ancora stato comunicato il prezzo ufficiale) espressamente dedicato al gioco, ma con una caratteristica decisamente innovativa. Yari è, infatti, "il primo cellulare al mondo con tecnologia gesture gaming", ha dichiarato Catherine Cherry, market business manager della compagnia. L'idea è quella di replicare, in versione portatile, un'esperienza sostanzialmente simile a quella del Nintendo Wii o, meglio ancora, del cosiddetto Project Natal, attualmente in fase di sviluppo in casa Microsoft. La videocamera anteriore di Yari, in pratica, è in grado di riconoscere i movimenti della mano del giocatore. Non la mano che stringe il telefono: quell'altra, a patto che stia all'interno del campo visivo della fotocamera! Noi lo abbiamo testato con un gioco di tennis e ne siamo rimasti piuttosto sbalorditi: in pratica, il giocatore con una mano tiene il telefono puntato verso di sé e con l'altra esegue i movimenti come se stesse impugnando la racchetta. Il sistema funziona bene anche se, almeno con questo titolo sportivo, non sembra particolarmente comodo. Vedremo se altri titoli riusciranno a valorizzare tale nuova tecnologia ai suoi esordi.

Il Sistema GIUSTO



I tre Sistemi vengono rivoluzionati dall'adozione di 3 CPU di fascia medio-alta, che permettono un sostanzioso risparmio in cambio di un trascurabile calo delle prestazioni. AMD ritrova un po' di spazio anche nelle motherboard, mentre tutte le configurazioni adottano le DirectX 11.

BUONI PROPOSITI

Con l'avvicinarsi del Natale, siamo stati visitati da tre spiriti: il primo parlava tramite il forum hardware di GamesVillage, dove utenti sempre attenti e preparati ci suggerivano i componenti necessari a creare una configurazione di base particolarmente efficiente. Il secondo sottolineava che i giochi attuali sono molto più legati alla GPU che alla CPU, indicando che 3 core a 2,8 GHz sono sufficienti a eseguire fluidamente qualsiasi motore grafico. Il terzo ha ribadito l'importanza di proporre dei sistemi economicamente accessibili alle famiglie, così che genitori e figli possano riunirsi a giocare e lavorare davanti a un solo, versatile PC. Davanti a tanta saggezza, non abbiamo potuto che reagire rivoluzionando le basi dei tre Sistemi, oggi più economici e potenti che mai, ma soprattutto pronti ad accogliere a braccia aperte i primi giochi DirectX 11 in arrivo nel 2010. Vi invitiamo a discutere di questa scelta nel forum citato sopra, raggiungibile all'indirizzo www.gamesvillage.it

▼ PROCESSORE



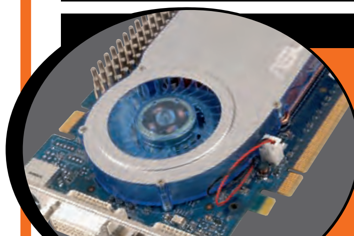
■ SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 250
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 170
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 € 100
Socket AM3 - 2,8 GHz - triplo core - 6 MB cache L3 - 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico si affida, invece, a 3 core di AMD a 2,8 GHz, comunque in grado di eseguire i motori fisici dei simulatori di guida e i più complessi strategici in tempo reale senza mostrare alcun rallentamento. Tutti i modelli consumano poco meno di 100 watt.

▼ SCHEDA VIDEO



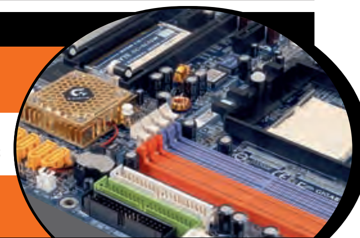
■ SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5870 € 350
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 256 bit - 1600 stream processor

■ SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 150
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi a prezzi relativamente contenuti. I 1.600 shader del modello 5870 battagliano, nei benchmark, con le due GPU della più veloce scheda NVIDIA, priva delle stesse qualità di rendering e programmabilità. Nel Sistema economico trova posto una 5770 che, nonostante il bus 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D Pro € 150
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ SISTEMA BASE: Gigabyte GA-MA770T-UD3P € 75
AMD 770 - Socket AM3 - 4 DDR3 - 1 PCI-E 2.0 16x - 4 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA - 12 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. Il Sistema economico sfrutta, invece, una Gigabyte con chipset AMD 770 per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un singolo slot PCI-E 16x. Tutte le piattaforme scelte possono accogliere i più recenti processori di Intel e AMD.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 8 GB Corsair PC3-12800 € 220
4 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1300 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i Sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati dei processori. Le due configurazioni più costose utilizzano gli stessi moduli, caratterizzati da latenze molto basse anche in presenza di una frequenza di 1.600 MHz che farà felici gli overclocker, ma il Sistema ideale gode di ben 8 GB per accogliere i sistemi operativi e i giochi a 64 bit più esosi di spazio.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 350**
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster T240 € 250**
24 pollici - risoluzione 1920x1200 - DVI - VGA - HDMI - 5 ms

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5" pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. I due Samsung abbinati alle configurazioni più costose sfruttano il rapporto 16:10, mentre il più economico BenQ è caratterizzato da un 16:9 che gli permette comunque di visualizzare i video e i giochi in standard Full HD. Il collegamento di eventuali console è assicurato dalla presenza dell'HDMI.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 140**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 90**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.340 (limite 5.600)	€ 1.330 (limite 2.200)	€ 800 (limite 1.200)

IMPATTO AMBIENTALE

Le CPU a basso consumo energetico non svettano nei benchmark dedicati ai videogiochi, ma offrono la possibilità di abbinare bollette economiche a partite soddisfacenti. Ecco tre campioni della categoria.

Intel Core 2 Q9550s
€ 260

4 core a 2,83 GHz e 12 MB di cache offrono tutta la potenza necessaria ai giochi, pur consumando soltanto 65 watt.
www.intel.com



Phenom II X4 905e
€ 160

Un quad core a 2,5 GHz compatibile con le DDR3 e munito di 6 MB di cache L3. Il compagno perfetto delle motherboard AM3 più attente all'ambiente.
www.amd.com



Athlon X2 240e
€ 70

I suoi due core a 2,8 GHz eseguono decentemente tutti i giochi in commercio e consumano 45 watt nei momenti di maggiore carico. Può essere raffreddato anche passivamente.
www.amd.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

TUTTO PREVISTO

È sicuramente il miglior sistema operativo prodotto da Microsoft negli ultimi otto anni, ma anche Windows 7 non è privo di imperfezioni. Certo, gran parte dell'hardware viene riconosciuto correttamente e le applicazioni maturate in Vista funzionano senza indugio nel nuovo ambiente, ma tutto questo non ha impedito che la nostra casella di posta si riempisse di messaggi relativi alle incompatibilità nate tra la settima edizione di Windows e alcuni componenti hardware poco aggiornati. Tutto nella norma e, se può rassicurare qualcuno, tutto in quantità e modalità minori rispetto a quanto sperimentato con Vista. Forse, dopo i primi aggiornamenti e un Service Pack, anche gli utenti più recalcitranti potranno finalmente aggiornare i propri PC con un sistema operativo degno di essere paragonato al leopardo delle nevi di casa Apple.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

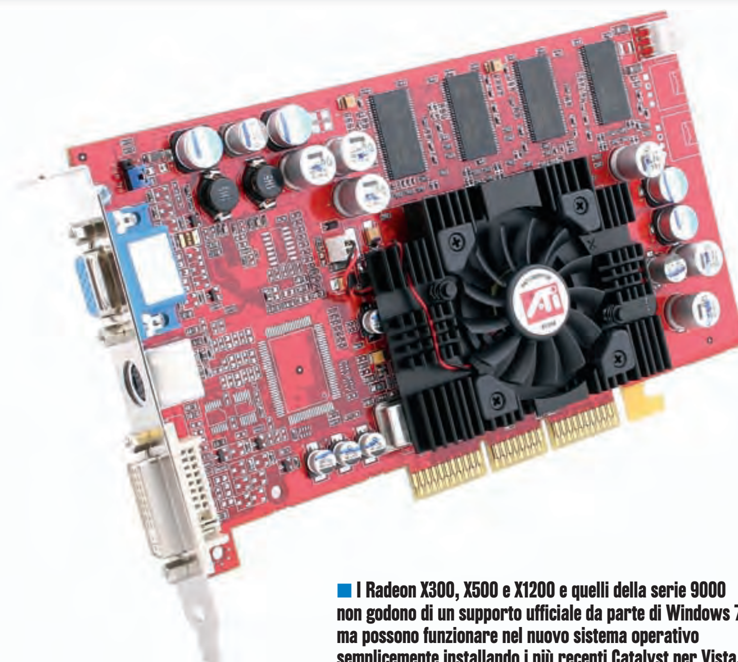
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

SUPPORTO SUBDOLO

Possiedo un Acer Inspire 1652WLMI munito di Radeon X300, che in XP mi permetteva di giocare decentemente a molti titoli, pur mantenendo un ridotto livello di dettaglio. Da quando ho installato Windows 7, però, mi trovo a dover utilizzare i driver generici per VGA, che naturalmente non riescono nemmeno ad accelerare il desktop. Ho cercato in lungo e in largo, ma sembra che ATI non intenda supportare la mia GPU all'interno del nuovo sistema operativo. Anche l'audio non vuole saperne di funzionare, pur avendo installato i driver Realtek compatibili con tutti gli Acer della serie 1650.

Mimmo

In realtà, ATI non ha del tutto abbandonato i possessori di Radeon DirectX 9 desiderosi di cimentarsi con Windows 7. I Catalyst scaricabili all'indirizzo **http://tinyurl.com/yhpgmxj**, nella sezione **Legacy** del sito ufficiale, sono infatti utilizzabili anche in 7, pur non aderendo allo standard WDDM 1.1 di Microsoft. Come nel caso di molti altri driver originariamente pensati per Vista, i Catalyst 9.8 in questione assicurano il corretto funzionamento di tutti i motori DirectX 9 e DX 10, e accelerano correttamente l'interfaccia Aero. L'unico intoppo è legato al programma d'installazione, che non rileva alcun tipo di hardware compatibile costringendo l'utente a una installazione manuale: da **Gestione dispositivi** bisogna quindi scegliere le voci **Aggiornamento driver\Cerca il software del driver nel computer\Scegli manualmente da un elenco di driver** e premere il pulsante **Disco driver**, navigando tra le cartelle decompresse dei Catalyst fino a raggiungere il file **atirt2lh.inf**, presente nella sottocartella WDM. Il sistema proporrà un elenco di periferiche compatibili, tra cui un Radeon X1200 che altro non è se non un X300 con un maggior numero di shader e MHz. Per quanto riguarda l'audio, temo tu sia vittima della poca chiarezza del sito Acer, che nasconde le reali specifiche del modello 1652WLMI. In quest'ultimo non è presente un codec Realtek, ma un Soutbridge AC97 della famiglia Vinyl di Via. Per assicurarne il funzionamento, ti basterà scaricare i driver beta disponibili all'indirizzo **http://download.cnet.com/VIA-Vinyl-AC-97-Codec-Combo-Driver/3000-2120_4-10163027.html** o, in alternativa, attendere che Windows update ti suggerisca automaticamente una versione ancora più recente.



I Radeon X300, X500 e X1200 e quelli della serie 9000 non godono di un supporto ufficiale da parte di Windows 7, ma possono funzionare nel nuovo sistema operativo semplicemente installando i più recenti Catalyst per Vista.

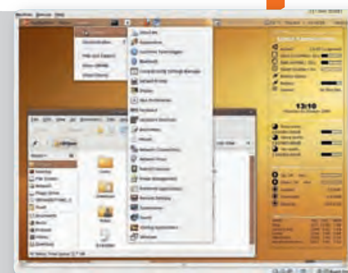
POTENZA DUBBIA

Nel mio PC trovano posto Phenom 9950, GeForce GTX 260, 4 GB di RAM A-Data PC6400, Gigabyte GA-MA770-S3, 2 hard disk Samsung da 500 GB e un alimentatore da 450 watt di marca sconosciuta, che vorrei sostituire con un modello dal wattaggio superiore. Ho utilizzato l'utility da te segnalata in passato e disponibile all'indirizzo **http://extreme.outervision.com/PSUEngine**, ottenendo però un risultato bizzarro di soli 371 watt. Possibile che siano sufficienti a sostenere un sistema come il mio?

Elendir

Il valore indicato dal calcolatore di Outer Vision si limita a sommare il wattaggio richiesto dai componenti da te selezionati, senza tenere conto del fatto che tale potenza deve essere distribuita su diverse linee da 12, 5 e 3,3 volt. Di conseguenza, è sempre bene munirsi di un alimentatore capace di sostenere un wattaggio del 30% superiore rispetto al risultato offerto dal programma, in modo che i prodotti aderenti allo standard ATX12V 2.x non si spengano quando la potenza richiesta dalle singole linee supera il valore predeterminato di 18-20 ampere. Uno dei fattori che ti consiglio di prendere in attenta considerazione riguarda l'efficienza, ovvero la quantità di corrente sprecata in calore dall'alimentatore (PSU).

Kohala karmico



Windows 7 non è stato il solo sistema operativo ad aver debuttato nel mese di ottobre.
Gli appassionati del software Open Source sanno, infatti, che un nuovo "animale" di è affacciato alla finestra di Linux, e ha le fattezze di un koala particolarmente pacioso. La versione 9.10 di Ubuntu, chiamata Karmic Koala (o semplicemente KK) integra diverse novità, quali una rinnovata interfaccia grafica, un migliorato supporto delle GPU di casa Intel, il file system EXT4 e uno spazio di archiviazione online gratuito, chiamato Ubuntu One. In pratica, il produttore Canonical offre 2 GB di spazio online a chi vuole salvaguardare i documenti più preziosi, o desidera condividerli con gli amici in Rete. Completano il tutto: un tempo di avvio e di uscita dall'ibernazione che non ha rivali nei sistemi di Microsoft e Apple, un Centro Software elencante tutte le applicazioni più apprezzate dagli utenti e un programma di messaggistica istantanea chiamato Empathy, in grado di interfacciarsi con tutti i network più famosi. Ubuntu rimane, anche in questa versione, fondamentalmente distante dai giochi, che devono essere eseguiti in emulazione attraverso il ben noto programma Wine, ma offre a uno studente e ai piccoli uffici tutto il software necessario per lavorare sin dai primi istanti di utilizzo, senza sborsare un centesimo.
La sua convivenza con i sistemi operativi di Microsoft è pacifica e indolore, nonché facilitata da un'installazione a prova di inesperti, che gradiranno anche il modo in cui questa distribuzione di Linux suggerisce automaticamente l'installazione dei driver ForceWare e Catalyst più adatti alla VGA.

I modelli marchiati 80 Plus traducono in inutile calore solo il 20% della corrente assorbita, consumando, in un sistema come il tuo, circa 450 watt a pieno carico. Di contro, un prodotto più economico dotato di efficienza pari al 65% o al 70% consumerà, nella medesima situazione, 500 watt, vanificando a colpi di bollette il risparmio nel giro di pochi mesi.
Oltre a un vantaggio ecologico, le PSU efficienti offrono anche un miglioramento dal punto di vista acustico e termico, risultando più fredde all'interno del case e richiedendo ventole meno veloci. Tenendo presente il tuo hardware, e il fatto che l'efficienza tende a diminuire nei momenti di carico maggiore, non posso che consigliarti di acquistare l'Enermax PRO 82+ EPR625AWT, un modello da 625 watt dotato di una efficienza prossima all'88%, munito di tutti i connettori necessari a un sistema da gioco e pronto ad accogliere eventuali upgrade futuri. Puoi comunque riconoscere gli alimentatori più efficienti grazie al simbolo 80 Plus color bronzo, indicante un valore sempre superiore all'80%.

ERRORE 10



L'ultima versione di Nero ha minato il funzionamento del mio masterizzatore DVDRW. In pratica, dopo il quarto aggiornamento (ero già in possesso delle versioni 7, 8 e 9), la periferica viene indicata da Vista come presente, ma risulta inaccessibile a causa dell'**errore 10**. Utilizzo spesso l'unità per creare delle copie di backup dei giochi scaricati tramite Steam, in modo da non impegnare la mia connessione HDSPA a ogni re installazione. Ora, però, anche il semplice programma di scrittura integrato in Windows non riesce a superare l'ostacolo.

Geo



Nel tuo caso, il problema è prodotto proprio da Nero, che come altri programmi di masterizzazione spesso dimentica di eliminare dal registro le voci relative alla scrittura a pacchetti. Ciò che devi fare è lanciare l'editor di registro e raggiungere la sezione **{4D36E965-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}**, passando attraverso **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class**. All'interno, troverai due voci, chiamate rispettivamente **LowerFilters** e **UpperFilters**, che dovrai cancellare prima di riavviare il sistema. Nella sessione successiva, l'unità ottica ricomincerà a funzionare correttamente, anche senza reinstallare l'utility di masterizzazione. È importante che tu non modifichi le altre voci omonime presenti nel registro, che svolgono un ruolo fondamentale al corretto funzionamento di alcune periferiche: **UpperFilters** indica al sistema come alcune applicazioni possono colloquiare con i driver, mentre **LowerFilters** delinea le comunicazioni tra i driver e il kernel principale del sistema operativo. Il valore che accompagna le voci, ripetute più volte all'interno del registro, suggerisce parzialmente il tipo della periferica che si va a influenzare, riportando termini come kbdClass (Tastiera), mouclass (mouse) e pcmcia (le porte di espansione dei portatili note come PCMCIA).

RISOLUZIONE OSCURA



Ho acquistato, a prezzo stracciato in un centro commerciale, un televisore Nordmende N263LD da 26 pollici, con la sola intenzione di sfruttarlo per le mie partite online a *Team Fortress 2* e *Left 4 Dead*. Pensavo che i problemi maggiori li avrei avuti nell'inviare l'audio alla periferica, cosa che sono riuscito a compiere collegando l'uscita SPDIF della motherboard all'ingresso della mia GeForce 260 e utilizzando un apposito adattatore DVI-HDMI, ma ho scoperto che le vere difficoltà riguardano il comparto video. In pratica, il televisore non vuole saperne di mostrare la risoluzione di 1280x720, proponendo a Vista solo il formato 1366x768, che produce immagini sfocate e leggermente scure. È un difetto di questo specifico modello? Devo contattare l'assistenza?

ZeRo



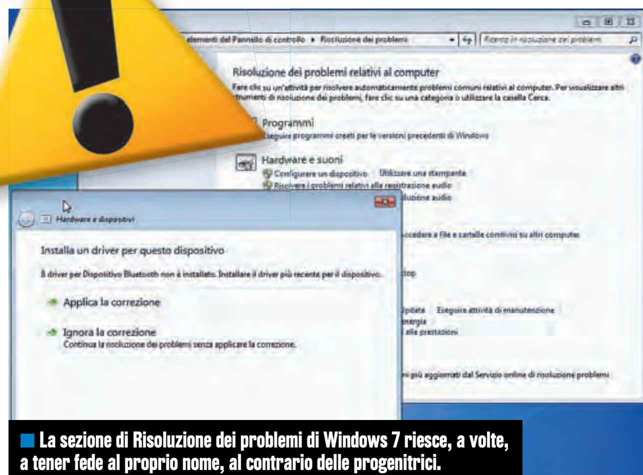
La risoluzione di 1366x768 è frutto di buone intenzioni mal indirizzate. In pratica, i produttori di TV HD Ready, conformi allo standard 720p, ma sempre muniti di pannelli con risoluzione di 1280x768, integrano al loro interno dei chipset in grado di gestire immagini da 1 megapixel, pensati per supportare il formato 1080i composto da 1920 pixel x 540 linee interlacciate. Tali chipset, quando la sorgente è il PC, pensano bene di operare solo alla risoluzione di 1366x768, in modo da spalmare sullo schermo un'immagine progressiva da, appunto, 1 megapixel. Se la scheda riesce a riconoscere questo formato anomalo (magari dopo aver impostato manualmente la risoluzione,



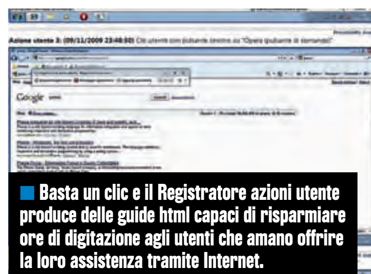
Gli alimentatori dotati di una buona efficienza consumano meno corrente ed evitano di riscaldare i case.

Solo per esperti Sapere distribuito





La sezione di Risoluzione dei problemi di Windows 7 riesce, a volte, a tener fede al proprio nome, al contrario delle progenitrici.



Basta un clic e il Registratore azioni utente produce delle guide html capaci di risparmiare ore di digitazione agli utenti che amano offrire la loro assistenza tramite Internet.

"Un'immagine vale mille parole": un detto nato probabilmente in un periodo antecedente la nascita dell'informatica, ma che ben si sposa con la natura dei forum e dei newsgroup. All'interno di questi luoghi di comunicazione virtuale, i giocatori si scambiano continuamente informazioni riguardanti i problemi hardware e software, producendo un quantitativo impressionante di caratteri. Tra i tanti strumenti di Windows 7, c'è uno strumento capace di limitare tali stancati sessioni di scrittura: il Registratore azioni utente. Lanciando il suo eseguibile PSR.exe direttamente dal pulsante Start e con i privilegi di Amministratore, è infatti possibile creare dei file compressi contenenti una descrizione automatica delle attività svolte dall'utente. In pratica, una volta premuto il pulsante Inizia Registrazione, si dà il via alla compilazione di un dettagliato documento html delineante tutte le operazioni svolte nel desktop, completo di schermate in alta risoluzione arricchite da focalizzanti rettangoli verdi. In pochi secondi, quindi, è possibile creare delle guide dettagliate incollabili ai post dei forum, o allegabili in forma compressa ai thread dei newsgroup. Il Registratore azioni utente cattura i messaggi di errore, i meandri del Pannello di controllo e perfino le schermate dei giochi eseguiti in finestra, scansando le incomprensioni tra utenti a colpi di pixel colorati. I suoi report meritano di trovare posto a fianco dei DXdiag, la diagnosi prodotta dalle DirectX sempre presente nei thread riguardanti i problemi più squisitamente tecnici. L'ultima fatica di Microsoft non si limita, però, ad agevolare i buoni propositi degli smanettoni: nella sezione Risoluzione dei problemi relativi al Computer del Pannello di controllo, sono presenti dei Wizard in grado di risolvere i problemi più comuni, quali l'assenza di audio, la mancata connessione a Internet, l'impossibilità di accedere ai dati presenti su un altro PC in rete o il mancato riconoscimento di una periferica. Contrariamente alle inutili guide di Vista e XP, i Wizard di 7 spesso funzionano, non richiedendo all'utente nessuna operazione diversa dal premere il pulsante Avanti. Windows 7 riesce a scovare automaticamente il software necessario a una periferica Bluetooth, attiva i dispositivi audio erroneamente disattivati e indica che l'impossibilità di navigare è dovuta a un server DNS mancante. Operazioni elementari agli occhi di un utente esperto, ma comunque fuori dalla portata dei Windows precedenti.

come concesso da tutti gli ultimi ForceWare) entra in gioco il chip dedicato alla interpolazione, che deve adeguare la risoluzione della fonte digitale a quella effettiva del pannello. La qualità prodotta da quest'ultimo integrato varia da TV a TV, ed è logico pensare che non sia eccezionale su un modello economico come quello da te scelto. Ci sono due vie per aggirare il problema: la prima passa attraverso l'HDMI e l'adozione della risoluzione di 1366x768 pixel interpolata dalla GeForce, ottenibile entrando nella sezione **Regola dimensioni e posizione del desktop dei ForceWare** e scegliendo la voce **Usa proporzioni NVIDIA con rapporto fisso**. In questo modo, i giochi, impostati su 1280x720, non sfrutteranno tutta la superficie dello schermo, ma risulteranno nitidi e circondati da una sottile cornice nera. La seconda implica l'utilizzo del cavo VGA e l'impiego della risoluzione di 1280x768 a 60 hertz, un formato che è possibile creare manualmente all'interno dei driver NVIDIA e che dovrebbe fornire immagini limpide e non trattate dagli scadenti integrati della TV.

TIMORI ECOLOGICI



Vorrei installare Windows 7 sul mio netbook MSI U115, ma sono preoccupato dai consumi energetici del nuovo sistema operativo. Ho letto da più parti che il 7 riesce a essere sufficientemente reattivo in presenza di un processore Atom, ma ho ricevuto pareri discordanti riguardo il suo consumo energetico, per me di fondamentale importanza considerando che, per lavoro, mi trovo a usare il PC per lunghe ore in treno o in aereo.

Francesco



La sezione dedicata al risparmio energetico di Windows 7 include molte opzioni per la salvaguardia delle batterie, offrendo all'utente la possibilità di personalizzare i tempi di spegnimento del monitor, degli hard disk e delle periferiche PCI-Express. Rispetto a Vista sono presenti delle opzioni nuove, riguardanti per esempio il comportamento che il PC deve mantenere in presenza di una batteria quasi scarica, nonché una serie di ottimizzazioni più nascoste, in grado di ridurre i consumi della CPU e della GPU nei momenti di inattività, di limitare a un solo watt il consumo della RAM nella modalità Sleep e di disattivare le periferiche USB meno utili. Nonostante tali accorgimenti, il nuovo sistema operativo rimane comunque più esoso di XP, ma per un singolo motivo: l'interfaccia Aero. Quest'ultima richiede il completo funzionamento della GPU PowerVR integrata in molti netbook, che risulterà sempre sotto sforzo nel tentativo di muove fluidamente finestre semitrasparenti e video prospetticamente inclinati. Una volta disattivata l'interfaccia 3D, il tuo MSI mostrerà una longevità simile a quella di XP, soprattutto se avrai l'accortezza di ridurre la luminosità dello schermo e i tempi di spegnimento dell'hard disk secondario, accompagnato nel U115 da un SSD particolarmente parco nei consumi.





Windows 7 offre ampie possibilità di risparmio energetico ai netbook, surclassando Vista e avvicinandosi ai risultati di XP.

SOS Rapido Risposte brevi

D Quando tento di avviare l'edizione *Colonies* di *Lost Planet*, mi trovo davanti a una richiesta di aggiornamento di Games For Windows LIVE. Il problema è che l'installazione automatica della nuova versione non va a buon fine, segnalandomi l'errore: **setup.exe ha smesso di funzionare, Windows sta cercando una soluzione al problema**.

Antonio

R Di solito, il problema si verifica dopo che il gioco ha scaricato completamente l'aggiornamento di Games for Windows LIVE, che dovresti riuscire a raggiungere tramite il percorso **\Documents and Settings\NomeUtente\Local Settings\Application Data\Microsoft\XLive\Updates\53450826** (se usi XP) o **C:\Users\NomeUtente\AppData\Local\Microsoft\XLive\Updates\53450826** (se usi Vista o 7). All'interno, ci troverai le patch scaricate, che dovrebbero completare l'aggiornamento correttamente, una volta avviate manualmente. In alternativa, puoi ottenere l'ultima versione del client direttamente dal sito ufficiale di Microsoft, raggiungibile all'indirizzo **www.microsoft.com/games/en-us/Live/Pages/livemarketplace.aspx**

D Da quando ho attivato la funzione Memory Remap all'interno del BIOS, nel tentativo di sfruttare appieno i 4 GB di RAM presenti nel sistema, la mia versione di Windows Vista è cosparsa di schermate blu.

Stefano

R Attivare il Memory Remap, che sposta gli indirizzi di memoria dedicati alla mappatura delle periferiche, non comporta automaticamente la possibilità di sfruttare tutti e 4 i GB di RAM presenti nel tuo sistema. Questa opportunità è infatti concessa solo ai sistemi operativi a 64 bit, che aggirano i limiti di indirizzamento delle versioni a 32 bit di XP, Vista e 7. In pratica, attivando il Memory Remap nel tuo sistema, non guadagni alcuno spazio aggiuntivo, ma costringi comunque i driver delle periferiche a posizionarsi nella zona più alta della memoria, operazione che i driver generici dei codec HD audio non svolgono, per esempio, con particolare efficienza, producendo le temute schermate blu. Se non intendi passare a un sistema operativo a 64 bit, quindi, ti consiglio di lasciare disattivata la voce in questione, che in alcune configurazioni (come quelle basate su motherboard P5B) riduce paradossalmente la memoria utilizzabile dai sistemi a 32 bit.



Il Client di Games for Windows LIVE, a volte, non si aggiorna correttamente, se scaricato dai menu di gioco.


Rainbow Six Vegas 2, come altri giochi di casa Ubisoft, può dare qualche problema ai possessori di X-Fi e Windows XP con SP3.

D La mia SoundBlaster X-Fi Extreme Audio non sembra gradire i giochi di Ubisoft. Mentre l'audio nei titoli delle altre case funziona egregiamente, giochi come *Assassin's Creed*, *Rainbow Six Vegas 2* (allegato alla vostra rivista) e *Prince of Persia* producono solo un iniziale rumore fastidioso, seguito dal più assoluto silenzio. Nel caso del Principe di Persia, il rumore persiste anche una volta chiusa l'applicazione, infestando qualsiasi attività del PC.

FranzGTR

R I programmatori di Ubisoft, come quelli di altre aziende, spesso inseriscono il file alla base delle estensioni EAX all'interno del gioco, in modo da risolvere le incompatibilità con i driver dei codec integrati. Questa soluzione permette ai possessori di chip Realtek, C-Media e Advance Logic di usufruire delle EAX 2 durante l'esecuzione dei titoli da te indicati, ma produce un problema in presenza degli ultimi driver di casa Creative, che collidono con la dll scelta dai programmatori francesi. Per ottenere le sonorità desiderate, è sufficiente sostituire il file **eax.dll** presente nella cartella principale di *Prince of Persia* e *Assassin's Creed* (e nella directory binaries di *Rainbow Six Vegas 2*) con quella offerta dal sito **www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?eax**. Una volta effettuata la sostituzione, il rumore da te sperimentato dovrebbe venire rimpiazzato da delle più soddisfacenti colonne sonore.


I ForceWare 191 sono incompatibili con il primo *Call of Duty*.

D Il primo, mitico, *Call of Duty* non vuole più funzionare da quando ho inserito una GeForce GTX 285 nel mio sistema. L'errore è: **Buffer overrun detected! A buffer overrun has been detected wich has corrupted the program's internal state. The program cannot safely continue execution and must now be terminated.**

AndreaSanfra

R L'errore in questione è prodotto dall'utilizzo dei ForceWare 191, ed è presente nell'elenco dei problemi risolti dalla versione 195.19, ancora in Beta nel momento in cui scrivo, ma probabilmente tramutatasi in definitiva mentre leggi queste righe. Un semplice aggiornamento ti permetterà, quindi, di giocare al vecchio titolo senza intoppi. La lettura delle note che accompagnano sempre ForceWare e Catalyst è un'attività che andrebbe svolta regolarmente, se si è incappati in un problema d'esecuzione apparentemente irrisolvibile. Nel documento redatto dagli ingegneri californiani sono sempre elencati i problemi risolti e quelli ancora persistenti. Leggendo l'ultima edizione, per esempio, si può scoprire che l'effetto 3D Vision è ora applicabile anche in *Far Cry 2*, che i paracaduti di *Enemy Territory: Quake Wars* non lampeggiano più in presenza delle GeForce 8800 Ultra e che *Tom Clancy's Endwar* mostra correttamente la luce diurna anche ai possessori di sistemi SLI.

WINDOWS 7

Microsoft compie un altro passo nell'evoluzione dei sistemi operativi per PC e **Alberto Falchi** mette alla prova il nuovo Windows 7, svelando come cambierà il nostro modo di divertirci e lavorare con il computer.



Il pannello di controllo è praticamente identico a quello di Vista.

L'ottobre scorso, Microsoft ha ufficialmente presentato il suo nuovo Windows 7.

Sino a qualche anno fa, l'uscita di un sistema operativo firmato dal colosso di Redmond era considerato un evento destinato a cambiare le abitudini degli appassionati di informatica, mentre adesso sembra che la questione sia meno importante. In parte perché, come andremo a vedere in queste pagine, Windows 7 non offre modifiche rivoluzionarie, e non diventerà a breve un requisito fondamentale per far girare i programmi. D'altro canto, le abitudini di chi ha a che fare, per lavoro o per diletto, con l'informatica sono cambiate in maniera drastica e il personal computer non è più quello strumento fondamentale che racchiude vita, morte e miracoli di un utente.

I dati e gli strumenti, ormai, sono in Rete, "in the cloud" come dicono Oltreoceano. In molti non usano più un client specifico per la posta, ma si affidano alle interfacce Web di Google, Libero, Hotmail e via dicendo; lo stesso accade anche per svolgere compiti sino a pochi anni fa impensabili: Google Docs si è rivelato un'ottima alternativa a MS Office e OpenOffice, per esempio. È anche cambiato il modo di comunicare, e il ruolo della e-mail è messo in ombra da più efficienti sistemi di messaggistica istantanea o dagli abusati social network, come FaceBook e Twitter. Possiamo dire che, a meno di usare particolari programmi, un netbook con installato un browser e relativi plug-in è sufficiente per la maggior parte degli utenti, e il successo dei piccoli computer lo dimostra ampiamente.

Eppure, è ancora presto per dire addio a un sistema operativo di qualità, soprattutto se, come i lettori di GMC, si è degli appassionati di videogiochi. Windows XP, dopo tanti anni, ha raggiunto una maturità e una stabilità notevoli. Non per nulla, secondo Microsoft, 7 è il successore di XP (Vista, a questo punto, sembrerebbe rappresentare una specie di transizione). Dopo averlo usato per qualche tempo, dobbiamo ammettere che Windows 7 ha una marcia in più rispetto a Vista: è snello, risponde velocemente agli input impartiti dall'utente ed è caratterizzato da una procedura d'installazione quasi completamente automatizzata, adatta anche agli utenti meno navigati. A patto di avere una partizione già pronta su uno dei dischi fissi, infatti, l'installazione è praticamente identica a quella di un qualsiasi programma, e avviene con un doppio clic sul file direttamente dal vecchio sistema operativo, senza dover avviare il computer dal supporto ottico come siamo sempre stati abituati.

LE VERSIONI

Windows 7 viene venduto in sei differenti versioni, anche se, analizzandone bene le peculiarità, si scopre che si riducono a tre: Home Premium (209 euro), Professional (329 euro) e Ultimate (339 euro).
Le altre sono contraddistinte dalla lettera N e differiscono da quelle standard per l'assenza di Windows Media Player (che potrà comunque essere scaricato gratuitamente, una volta installato il sistema operativo). Esiste anche una versione Starter, disponibile solo se preinstallata sui computer, quindi non acquistabile se non abbinata a un nuovo PC.

Le differenze fra le varie incarnazioni sono piuttosto risicate e, probabilmente, la Home Premium sarà più che sufficiente per la maggior parte degli utenti: rispetto alla Professional, infatti, le mancano solo caratteristiche quali gli strumenti per il backup o la gestione semplificata per le reti aziendali. L'unica peculiarità di cui abbiamo effettivamente sentito un po' la mancanza è la Modalità XP, che apre una macchina virtuale che emula il vecchio sistema operativo, risolvendo alla base eventuali problemi

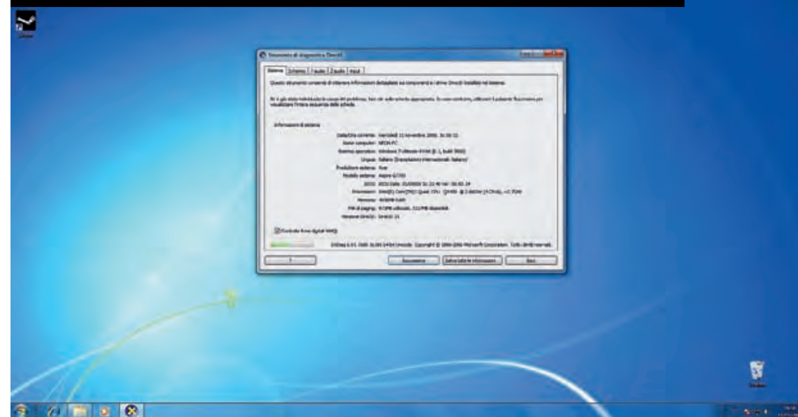
Sul banco di prova

Per valutare il comportamento di Windows 7 con i videogiochi, lo abbiamo messo alla prova usando come benchmark dei titoli in grado di spingere al meglio l'hardware o comunque di grande richiamo, come il recente *Modern Warfare 2*. Abbiamo svolto i test sul nostro Acer Predator (dotato di una CPU QX9450, 4 GB di RAM e due GeForce 9800 GTX in SLI), su cui abbiamo installato anche l'esigente *Crysis* e *Far Cry 2*, entrambi caratterizzati da un motore grafico DirectX 10. In tutti i casi, i risultati dei benchmark erano identici, quale che fosse il sistema operativo impiegato, e rappresentavano due grafici sovrapponibili, segno che dal punto di vista della velocità di esecuzione dei giochi, Windows 7 e Vista sono identici, a parità di hardware.

	Vista	Windows 7
Far Cry 2	72.3	72.5
Crysis	28.3	28.1
Call of Duty: Modern Warfare 2	93.5	93.4

Evoluzione diretta

Le ultime librerie di Microsoft, disponibili solo per Windows 7 e Vista, non rappresentano uno stravolgimento come quello intercorso tra le DirectX 9 e le DX 10. Le DirectX 11 si limitano, invece, ad aggiungere delle funzionalità, alcune delle quali utili anche nell'utilizzo di tutti i giorni, non solo quando si lanciano applicazioni tridimensionali come i videogiochi. Per esempio, DirectCompute è un modo nuovo per dire GPGPU: tramite questi comandi, sarà consentito accelerare anche applicazioni non necessariamente ludiche, come la codifica e decodifica dei filmati e la gestione delle immagini. Grazie al Tesselletion, sarà possibile migliorare in maniera automatica la qualità dei modelli tridimensionali, il tutto gestito in automatico dalla GPU, un po' come accadeva con la vecchia TruForm di ATI, di cui il Tessellation è un'evoluzione. Il migliorato supporto al multithreading, poi, permette finalmente di suddividere in maniera ottimale il carico di lavoro generato dal motore di un gioco su tutti i core disponibili nella CPU.


Windows 7 viene venduto con le DirectX 11 già installate, ma anche i possessori di Vista possono sfruttare le ultime librerie grafiche, scaricandole tramite Windows Update.

di compatibilità. Se usate parecchi giochi che non ne vogliono sapere di funzionare con Vista, ma non hanno problemi con XP, la Modalità XP potrebbe essere la panacea.

La costosa versione Ultimate di Windows 7 aggiunge anche la possibilità di cambiare lingua in ogni momento, oltre a supportare la tecnologia Bitlocker per una maggior protezione dei dati.

LE NOVITÀ

A dispetto del nome, Windows 7 non è un nuovo sistema operativo: se Vista metteva parecchia carne al fuoco e aggiungeva diverse funzionalità rispetto a XP, oltre a includere stravolgimenti nella gestione audio e video (almeno dal punto di vista degli sviluppatori, visto che agli utenti queste modifiche rimanevano per lo più nascoste), Windows 7 non apporta innovazioni di tale calibro.

La prima peculiarità che salta all'occhio è il desktop, decisamente più pulito: si trova solo l'icona del cestino e la barra principale nel lato inferiore, mentre è sparita la Sidebar. Volendo, è però possibile attivare uno a uno i vari gadget che apparivano sulla barra laterale.

I menu e la gestione delle risorse sono molto simili a quelli di Vista, quindi chi conosce già questo sistema operativo non farà fatica ad abituarsi alla nuova versione. Anzi, apprezzerà fin da subito la prontezza con cui Windows 7 risponde ai comandi, al contrario di quanto accadeva in passato.
In particolare, 7 è più parco per quanto riguarda l'uso della RAM, tanto che gli accessi alla lenta memoria virtuale saranno rari, a patto di avere almeno 2 GB di RAM.

Siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla nuova implementazione dell'UAC (User Acces Control): con Vista si aprivano finestre di conferma per ogni banale operazione sui file, mentre ora è più difficile venire interrotti da questi richiami.

Altri piccoli miglioramenti riguardano la gestione delle reti, semplificata e perfezionata, e alcuni tocchi di classe non da poco: trascinate una finestra al bordo dello schermo e verrà automaticamente espansa per coprire al meglio l'area, senza obbligarvi a ridimensionarla manualmente.

L'aspetto più intrigante, però, è l'eccellente supporto per le periferiche: non abbiamo dovuto installare un solo driver dal momento che tutti erano inclusi nel sistema operativo, compresi quelli della scheda video. Controller RAID, chipset e via dicendo sono stati riconosciuti e installati senza colpo ferire, in maniera del tutto automatica. Fra le nuove periferiche supportate, vale la pena di citare i monitor touch screen, compresi quelli con il multitouch: con programmi quali Google Earth, ma anche con alcuni giochi (in primis quelli di carte), l'interfaccia touch screen è un sogno che diventa finalmente realtà.

I possessori di dischi a stato solido (SSD) saranno felici di sapere che è stata inserita una funzionalità chiamata Trim, che permette di ottimizzare le prestazioni di questi particolari hard disk e di prolungarne la vita media, riducendo la necessità di cancellare definitivamente i file e di deframmentare.

XP VIRTUALE

Se la compatibilità con i programmi sviluppati per Vista è certa, lo stesso non si può dire per le applicazioni più attempate, concepite per XP.
La maggior parte funziona senza battere ciglio, ma, come ben sanno i possessori di Vista, ci sono sempre quei due o tre programmi che creano qualche grattacapo.

Per affrontare il problema, Microsoft ha deciso di tagliare la testa al toro e introdurre (anche se solo dalla versione Professional in su) una speciale


La funzione di ricerca è stata notevolmente potenziata, e ora risulta decisamente più veloce. Si può anche ricercare testo all'interno dei documenti, così come estendere la ricerca a tutti i computer collegati alla rete locale.

Usare Google Earth con un monitor touch screen è un'esperienza affascinante. Peccato che questi display non siano ancora molto diffusi.

Nuovo o aggiornamento?

Come da tradizione, è possibile decidere se acquistare Windows 7 completo, oppure se prediligere una più economica versione di aggiornamento, che permetterà di passare al nuovo sistema operativo partendo dalla propria licenza di Windows XP o Vista. Nel caso si possieda XP, l'aggiornamento riformatterà tutto il disco, obbligandovi a reinstallare i programmi, mentre chi ha Vista sul proprio PC potrà effettivamente procedere all'aggiornamento mantenendo anche i dati (ma non è certo che tutte le applicazioni vengano installate correttamente: è più sicuro reinstallarle). Considerato il prezzo nettamente inferiore della versione Aggiornamento, consigliamo ai lettori di puntare proprio su questa. In tal caso, tenete conto dello schema riassuntivo riportato di seguito per scoprire quale versione acquistare secondo il sistema operativo precedentemente installato. Se partite da Windows XP, ogni versione va bene, ma ricordate che, in questo caso, perderete tutti i dati presenti sul disco fisso, al contrario di quanto avviene nel passaggio da Vista. Per quanto riguarda i costi, si va dai 129 euro dell'aggiornamento alla versione Home Premium ai 319 per la Ultimate, passando per i 299 euro della Professional.

L'AGGIORNAMENTO A WINDOWS 7

	Home Premium	Professional	Ultimate
Vista Home Basic	🟢	🔴	🟢
Vista Home Premium	🟢	🔴	🟢
Vista Business	🔴	🟢	🟢
Vista Ultimate	🔴	🔴	🟢

Modalità XP, che altro non è se non una macchina virtuale basata su Virtual PC, il cui compito è di assicurare una compatibilità decisamente superiore, adeguata per far funzionare anche quelle applicazioni che si rifiutavano di partire su Vista.

I GIOCATORI E LE DIRECTX 11

La novità principale di Windows 7, dal punto di vista di un giocatore, è rappresentata dalle DirectX 11, le nuove librerie grafiche di Microsoft che – si spera – riusciranno dove le DirectX 10 hanno fallito.

Al contrario delle previsioni, però, Microsoft ha deciso di renderle disponibili anche per Vista (scaricabili attraverso Windows Update, solo per chi ha già effettuato l'aggiornamento al Service Pack 2). Il passaggio al nuovo sistema operativo non è quindi "imprescindibile" come si poteva pensare in precedenza, e potrete godervi *DiRT 2* al massimo dello splendore anche sul "vecchio" SO.

GLI APPASSIONATI DI HOME THEATER

Con tutta probabilità, chi godrà maggiormente delle novità introdotte da Windows 7 saranno gli appassionati di Home Theater, in particolare chi ne fa un uso molto avanzato.

È stato interamente riscritto il supporto per le schede di acquisizione video, che ora supportano anche un path protetto, fondamentale per la corretta gestione delle DRM (Digital Right Management, una modalità per garantire all'utente la possibilità di visualizzare contenuti protetti inibendo, però, la possibilità di copiarli o trasferirli ad altri).

Ciò potrebbe aprire la via – almeno si spera – a schede di acquisizione per trasmissioni via digitale terrestre o satellitare compatibili anche con il pay per view. Ma questo è solo uno dei vantaggi, e nemmeno il più importante. Sono stati finalmente aggiunti anche i codec per i formati MPEG-4 e H.264, ed è stato svolto un buon lavoro, considerato che sono sia multithreaded,



■ Per guardare un filmato HD in formato H.264 non avrete più bisogno di scaricare codec esterni, né di impazzire per far accelerare i filmati dalla GPU: tutto viene gestito automaticamente dal sistema operativo.

Ulteriori sconti

Chi ha acquistato di recente un PC con preinstallato Windows Vista, o semplicemente ha comprato il sistema operativo Vista negli ultimi mesi, non deve disperare: potrebbe infatti essere possibile procedere gratuitamente all'upgrade a Windows 7. Andate al seguente link **www.microsoft.com/italy/windows/buy/offers/upgrade.mspx** e verificate se possedete i requisiti per richiedere gratuitamente l'upgrade. Al momento in cui scriviamo, i seguenti produttori supportano tale opzione: Acer, Asus, Dell, Compaq, Fujitsu, HP, Lenovo, Packard Bell, Samsung, Sony e Toshiba.

sia accelerabili tramite DXVA, sgravando così la CPU dal faticoso compito.
A patto di avere una GPU recente, non necessariamente potente, anche una CPU molto economica basterà per godersi filmati a 1080p. Attenzione, però: nonostante sia supportato l'encoding e il decoding di H.264, per usare i filmati incapsulati nel diffuso contenitore MKV dovrete ancora dotarvi di software di terze parti.

PASSAGGIO OBBLIGATO?

Alla luce di quanto abbiamo evidenziato, viene da chiedersi se il passaggio a Windows 7 sia necessario.

Per quanto l'esperienza di utilizzo sia decisamente migliore rispetto a Vista, le funzionalità aggiuntive non giustificano necessariamente il traghettamento al nuovo sistema operativo, considerato soprattutto il prezzo. I maggiori benefici sono destinati agli utenti che installeranno Windows 7 sul proprio Home Theater PC e non vogliono impazzire nella complessa configurazione dei software di terze parti: il Media Center ha, bene o male, le stesse funzionalità di sempre, ma l'ottimo supporto ai nuovi codec semplifica notevolmente la gestione del sistema. La gestione dei sintonizzatori TV, poi, potrebbe rivelarsi ottima per visualizzare anche i canali criptati (naturalmente dopo aver acquistato la relativa smartcard), ma per questo bisognerà aspettare che i produttori lancino sul mercato schede di decodifica.

I giocatori, invece, non noteranno particolari miglioramenti. Dai nostri test, i giochi vengono infatti eseguiti in maniera praticamente identica, con differenze di prestazioni che non superano l'1%, quindi praticamente ininfluenti. Dato che le DirectX 11 sono disponibili anche per Vista, potete rimanere ancorati al vecchio sistema operativo senza grossi problemi. Di contro, ci sentiamo di consigliare il grande passo a quei possessori di Windows XP che di Vista non volevano proprio saperne.



Per saperne di più

Volete sapere tutto sul nuovo sistema operativo di Microsoft? In edicola troverete "Seven Magazine", mensile interamente dedicato a Windows 7 a soli 2,90 euro. Sul primo numero potrete leggere uno speciale su come installare Windows 7 nel caso abbiate XP o Vista, con particolare attenzione a come evitare perdite di dati.





le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Volare a Copenhagen con la ferrea certezza di aver compiuto fino in fondo il proprio dovere... Forse.
Gioco Preferito: *DiRT 2*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Conservare la memoria collettiva dei favolosi Anni '80, negli sport, nel cinema e nei Garelli truccati.
Gioco Preferito: *Ghostbusters*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare avanti la propria crociata personale a favore della Banda Larga per tutti. Cavo permettendo.
Gioco Preferito: *FM 2010*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

E Così è Natale

Speriamo che sia davvero un buon anno, senza alcuna paura. (John Lennon)

L'argomento sarà poco natalizio, ma la recensione di un titolo del calibro di *Modern Warfare 2* merita una piccola digressione dallo spirito di spensieratezza, alberelli illuminati e panettone, che dovrebbe animare questo periodo dell'anno.

La "pace in terra ai videogiocatori di buona volontà" passa, infatti, per le sparatorie della nuova fatica di Infinity Ward, ed è inutile nascondersi dietro un ago di pino (lo stesso sotto il quale in molti troveranno o faranno trovare una scatola del nuovo *Call of Duty*): giocando a *Modern Warfare 2* ci si può imbattere in passaggi disturbanti. Non ci riferiamo solo alla scena dell'aeroporto, rimossa da Activision Blizzard nelle versioni vendute in Russia. Pochi minuti dopo, vediamo un uomo (terrorista, malvivente, o quello che vi pare) legato a una sedia e il suo aguzzino che fa scoccare delle scintille da due cavi elettrici. Un portellone si chiude impedendoci di assistere al resto del macabro "siparietto", ma non serve un grande sforzo di fantasia per immaginare cosa capiterà al prigioniero.

Nel nostro Paese, la scena dell'aeroporto si può saltare (una libertà che non è concessa al giocatore russo); altre, forse meno plateali, no. Resta il fatto che stiamo parlando di un titolo che non fa mistero di essere violento. L'argomento è la guerra, brutta e cattiva; il periodo scelto è quello contemporaneo, quindi lontano dall'alone epico che possono aver assunto, agli occhi di alcuni, i grandi conflitti del passato. *Modern Warfare 2* non è un simulatore di battaglie, uno sparatutto tattico in cui il nemico è un altro soldato mandato a combattere su un'isola lontana, per motivi più o meno verosimili. In questo senso, il gioco ha il coraggio di mischiare in maniera esplosiva i complotti della fantapolitica con la cronaca.

La trama (forse per una scelta precisa degli sviluppatori, ma potrebbe essere vero anche il contrario) non è facile da seguire, con continui cambi di prospettiva e scenari. L'effetto è che ci si trova sbattuti in mezzo a caotici scontri urbani, azioni d'infiltrazione e anche atti terroristici. Che sia un'abile formula per mascherare l'addestramento alle arene online? È possibile che Infinity Ward abbia asservito la propria capacità di raccontare storie di guerra a questo scopo. A noi piace credere, però, che la scelta sia stata dettata anche da un altro motivo, ovvero mostrare, in una maniera meno scontata rispetto alla retorica di condanna di tanti film, quanto sia facile smarrire "la retta via" nel bel mezzo di una guerra.

Modern Warfare 2 ci caccia costantemente in posizioni scomode, sporca la bandiera della nostra crociata, e se certe scene del gioco non riescono più a turbarci è un problema serio, e dovremmo cominciare a rifletterci sopra. Rimuoverle perché scomode, o perché fanno paura, potrebbe non essere la decisione giusta.

I migliori auguri per un buon Natale.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

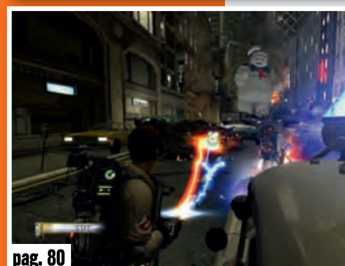
BUDGET



pag. 72



pag. 76


pag. 80


pag. 84


pag. 87



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Scoprire di non poter cantare le canzoni dell'idolo Vasco Rossi sulla sua Xbox 360, ma gli restano sempre i Pooh.
Gioco Preferito: *GRID*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Opposing Fronts*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Majesty II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



La grafica è a livello cinematografico: bisogna vedere le auto muoversi, per capire quanto spettacolare possa essere *DiRT 2*.



GENERE: GIOCO DI GUIDA

COLIN McRAE DiRT 2

In onore del grande pilota Colin McRae, un seguito del più divertente gioco di rally mai realizzato!

IN ITALIANO

***Colin McRae DiRT 2* è completamente in italiano, dai testi a video ai tanti commenti parlati. La traduzione è realizzata con cura, risultando priva degli strafalcioni cui siamo purtroppo abituati noi italiani.**



QUANTA attesa! Da mesi, chi possiede una console si sta godendo l'ultima fatica a quattro ruote di Codemasters, *DiRT 2*, mentre gli appassionati di giochi di corse su PC hanno dovuto aspettare fino a ora.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

"Abbiamo voluto a tutti i costi inserire il supporto alle DirectX 11", dicevano i programmatori per giustificare il ritardo. In contemporanea con l'uscita di Windows 7, è stato presentato un video promozionale che esaltava i risultati ottenuti grazie alle ultime librerie di sistema di Microsoft (lo trovate qui: **http://tinyurl.com/yf5bh8j**), naturalmente abbinate a una Radeon della nuova serie 5xx0, le uniche schede video sul mercato in grado di supportarle.

A pensar male, verrebbe da credere che il ritardo sia stato orchestrato per sfruttare il traino sia del lancio di 7, sia di quello delle nuove Radeon. I "maligni" troveranno conferme alle loro ipotesi nell'integrazione di *DiRT 2* con Games for Windows LIVE e nella presenza di una skin di ATI sbloccabile dopo poche gare.

Che l'attesa fosse dovuta o voluta conta poco, se il risultato è valido, e *DiRT 2* va promosso a pieni voti. Nel passaggio da console al PC, *Colin McRae DiRT 2* non perde nulla della sua classe, anzi, guadagna qualcosa. Come l'ottimo supporto ai volanti Force Feedback, che rende il gioco ancora più coinvolgente, e vi farà desiderare una pausa di riposo già dopo una sessione di una quindicina di minuti. Per quanto riguarda il supporto alle DirectX 11, di contro, noi non siamo riusciti a notare evidenti differenze qualitative quando abbiamo confrontato il gioco con schede della precedente generazione. Se, in termini di frame rate, una Radeon HD 5850 offriva un'esperienza nettamente più fluida rispetto a due GeForce 9800 GTX (mantenendo lo stesso processore, un quad core Intel funzionante a 2,66 GHz), in termini visivi proprio non abbiamo riscontrato alcuna differenza.
Non che i video mostrati in anteprima fossero finti: la versione finale del gioco mantiene le promesse e non delude. L'acqua è animata in maniera spettacolare, così come il pubblico e le bandiere che garriscono al vento. Semplicemente, tanta bellezza rimane quasi intaccata passando alle DirectX 9, come dimostra il pannello di controllo che, in presenza di una GPU ATI della serie 5xx0, consente di aumentare ulteriormente solo la qualità del Post Processing e spingere alcune voci a livello ultra. L'impressione è che ne guadagni qualcosa il sistema d'illuminazione: soprattutto di notte, i colori appaiono leggermente più accesi. Oggettivamente, anche avendo le due versioni del gioco che girano affiancate, sarebbe difficile distinguere quale sia quella DirectX 11. Più evidenti le evidenze rispetto alla versione per Xbox 360, quantomeno se si ha la fortuna di poter giocare in Full HD attivando l'AntiAliasing. In questo modo, si esalta ogni dettaglio evidenziabile dai replay, come gli pneumatici che si deformano secondo il terreno, il lavoro delle sospensioni o il paraurti di un'auto che oscilla realisticamente, prima di staccarsi del tutto alla prima buca.

> **"L'anima di *DiRT 2* è sfacciatamente arcade"**



ACHIEVEMENT

Se volete rimpolpare di Obiettivi il vostro account LIVE, sarete felici di scoprire che *Colin McRae DiRT 2* offre 1.000 punti da sbloccare, suddivisi in 47 Achievement, fra single player e online.

QUESTIONE DI CARATTERE

Il ritardo della versione PC obbliga a confrontare *DiRT 2* con la più recente fatica di Electronic Arts, *Need for Speed: Shift*, un titolo che ha restituito smalto a una serie che ultimamente assomigliava troppo a se stessa.

Paragonare i due non è un'operazione banale, soprattutto considerando che, sebbene entrambi siano giochi di guida e non simulazioni, hanno punti di forza differenti – e non solo perché in *Shift* si corre sull'asfalto e in *DiRT* in fuoristrada.

GAMES FOR WINDOWS LIVE

***DiRT 2* si appoggia al servizio Game For Windows LIVE per salvataggi e Obiettivi (Achievement), e bisogna essere connessi a Internet per mettere al sicuro i progressi di gioco.**



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Colin McRae DiRT 2 è piacevolmente scalabile e il suo motore può adattarsi facilmente anche alla configurazione minima consigliata. Naturalmente, disponendo di hardware migliore si potrà esagerare con risoluzione e filtri, arrivando ad attivare il massimo livello di Post Processing solo sulle schede DirectX 11 (al momento, le Radeon della nuova serie 5xx0). In ogni caso, una buona scheda DirectX 10 sarà sufficiente per godersi il gioco al meglio, rinunciando solo a dettagli quasi impercettibili. Il benchmark integrato aiuterà anche i più inesperti a configurare *Colin McRae DiRT 2* al meglio per il proprio sistema.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



Le pozze d'acqua sono un'insidia da non sottovalutare. Rallentano la vettura e rischiano di farvi fare una brutta fine.



I cruscotti sono forse l'aspetto meno riuscito del gioco, nonostante la piacevole introduzione dei gadget da appenderci.

NUOVE DIRECTX, STESSA GRAFICA

I programmatori hanno insistito molto sull'utilizzo dell'Hardware Tessellation, una funzione attualmente supportata solo dalle ultime GPU di casa ATI. In particolare, secondo Codemasters dovrebbe migliorare notevolmente la qualità degli oggetti tridimensionali, come il pubblico e le bandiere, oltre a rendere più spettacolare la simulazione dell'acqua. In realtà, l'unica differenza si percepisce nella qualità dei riflessi sul cruscotto e sulle altre vetture.



DX 9



DX 11

L'approccio di *Shift* è, se vogliamo, più vicino a quello di un simulatore, mentre l'anima di *DiRT 2* è più sfacciatamente "arcade". Che non vuol dire facile! Basta andare oltre il livello di difficoltà medio per capire che non lo si può prendere alla leggera.

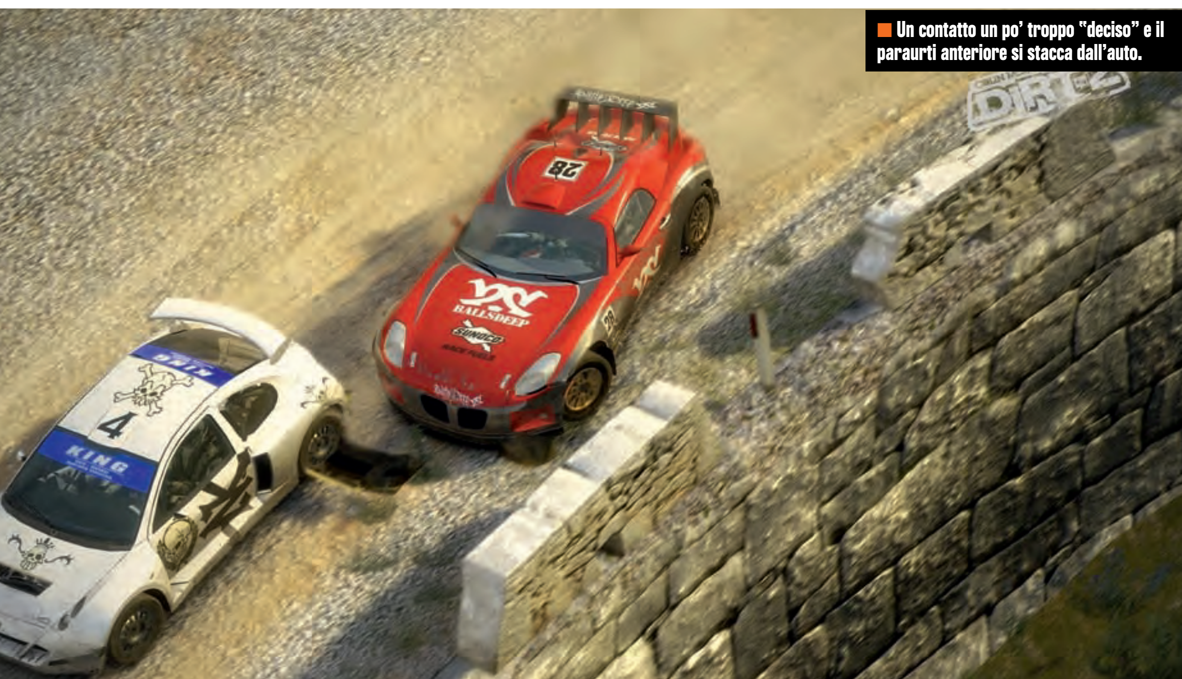
Nelle gare contro il tempo, bisognerà rasentare la perfezione per qualificarsi fra i primi e, anche se la fisica non è troppo punitiva sui piccoli errori di guida, il tempo perso vi farà perdere posizioni sulla griglia. Tirare sempre al limite non è facile, e ci vorranno parecchie gare prima di capire quanto veramente si possa spingere una macchina da rally sullo sterrato. Probabilmente, prima di prendere la giusta confidenza si finirà più volte fuori pista, contro macigni enormi, o anche giù da qualche dirupo, ma fortunatamente basterà la pressione del tasto Istant Replay per tornare indietro di qualche istante e rimediare all'errore. D'altro canto, maggiore è il livello di difficoltà, minore sarà il numero di "vite" disponibili, e correndo a quello più elevato non potrete permettervi di ritentare nemmeno una volta.
A compensare il tutto, con il crescere del livello della sfida, aumenteranno anche i punti e i soldi ottenuti per i piazzamenti, di conseguenza si sbloccheranno più velocemente sfide e auto nove.

In *DiRT 2* esistono parecchi tipi di gare e, alle sessioni solitarie tipiche dei rally, sono state affiancate nuove sfide, molte delle quali prevedono la competizione diretta con altre vetture. Si va dai veloci ed esaltanti rally cross (tracciati ricavati all'interno di stadi o aree simili, dove otto vetture si sfidano all'ultima sportellata) ai Raid in cui bisognerà trovare il percorso più veloce per il traguardo, sfrecciando tra alberi e sterrati. E non mancano sfide con le vetture più assurde, comprese quelle all'interno di selvagge arene destinate al più spietato autoscontro.

GUIDA AGGRESSIVA

Un punto d'incontro fra *Shift* e *DiRT 2* lo si trova nell'Intelligenza Artificiale avversaria: in entrambi i casi, i piloti gestiti dal computer sono incredibilmente aggressivi, tanto che spesso la soluzione migliore è farsi strada a suon di sportellate.

Mandando gli avversari in testacoda, non solo si sblocca un Obiettivo (Achievement), ma si facilita notevolmente la gara. Questo è vero anche nelle sfide online, divertenti e ben strutturate, ma afflitte dal tipico flagello di tutti i giochi di guida: alla prima curva, i partecipanti puntano a eliminarsi gli



Un contatto un po' troppo "deciso" e il paraurti anteriore si stacca dall'auto.


Le gare di Rally Cross in notturna sono fra le più spettacolari, per via degli splendidi giochi di luce.



Nelle gare Raid, si incontreranno dei bivi: una delle vie sarà solitamente più breve, ma richiederà una maggior abilità per essere sfruttata a pieno.



ANCHE SU STEAM

***DiRT 2* sarà disponibile sia in negozio, sia tramite il servizio di digital delivery Steam di Valve (http://store.steampowered.com). I possessori delle Radeon 5xx0 prodotte da Sapphire potranno scaricare il gioco direttamente da Steam semplicemente usando il codice che troveranno sul coupon inserito nella confezione della scheda.**

uni con gli altri, piuttosto che a trovare la traiettoria ideale. Ciò significa che, spesso, riuscire a vincere sarà una questione di fortuna.

Nonostante questo limite, *DiRT 2* non annoia: magari porta vicini a una crisi di nervi, ma è veramente difficile dire basta e non provare l'ennesima volta. Il tentare in continuazione è poi incentivato sia dalla varietà, sia dalla brevità delle gare. Raramente le competizioni durano più di cinque minuti; soprattutto, se ne sbloccano molte contemporaneamente e, se proprio un circuito non vi piace, potrete proseguire anche con un pessimo piazzamento in quella prova.

GLI STRUMENTI PER DOMARLO

Abbiamo provato *DiRT 2* con tutte le periferiche di guida possibili, partendo dalla semplice tastiera per arrivare al volante Force Feedback G25 di Logitech, senza tralasciare il diffuso Controller Xbox 360 per Windows. Come facilmente intuibile, il volante è in grado di offrire il massimo del coinvolgimento, grazie soprattutto alla qualità e all'intensità del Force Feedback, che sottolinea ogni buca con in pennarello blu.

> "Non mancano sfide con le auto più assurde"

Se avete la fortuna di possedere un modello con 900 gradi di rotazione, affrontare i tornanti sarà divertente come non mai e, ogni volta che riuscirete a pennellare a dovere la derapata, vi si disegnerà un bel sorriso di soddisfazione sul volto. Il passaggio al joypad fa perdere parte della sensibilità, ma le vibrazioni vi aiuteranno comunque a capire quando sarete al limite dell'aderenza, così come quando spingerete troppo. La precisione dei tasti dorsali, nel joypad realizzato da Microsoft, è notevole, e permette di dosare alla perfezione acceleratore e freno, mentre lo sterzo, a dispetto della limitata escursione dello stick, risponde alla grande. Un deciso passo avanti rispetto a giochi come *Shift*, dove invece





Rispetto alla versione per console, riflessi e dettagli sono nettamente migliorati.

IL TEMPO CORRE

Come nel precedente capitolo, anche in *DiRT 2* è presente l'apprezzata possibilità di riavvolgere il tempo. Se avrete commesso un errore, basterà la pressione del tasto "back" sul joypad per essere trasportati al replay: fatelo tornare al momento preferito e, cliccando su "prosegui", potrete riaffrontare la curva o il sorpasso. Attenzione ad attivarlo in tempo: se ci metterete troppo, rischierete di non riuscire a rimediare alla disattenzione, e avrete bruciato una "vita".



I replay permettono di apprezzare l'azione da parecchie telecamere virtuali, anche interne alla vettura.



Ci vorrà parecchia pratica per spingere l'auto al limite delle sue potenzialità.

NON SOLO COLIN

Sebbene il gioco sia dedicato allo scomparso campione di rally Colin McRae, affrontando le sfide in single player si incroceranno molti famosi piloti, che andranno sfidati per guadagnare punti e stima. Fra i tanti nomi citiamo Dave Mirra, che è passato dalle BMX alle quattro ruote, l'ormai mitico Ken Block (cercate il suo nome su Youtube, se non sapete chi è) e Katie Justice.

abbiamo dovuto litigare a lungo con le impostazioni del pad per trovare un settaggio congeniale.

Siamo rimasti piacevolmente colpiti, infine, dalla guidabilità con la semplice tastiera: pur perdendo completamente i vantaggi dei controlli analogici, le auto si controllano a meraviglia anche con le buone vecchie frecce direzionali. Pur suggerendo caldamente di giocare *DiRT 2* con volante o joypad, chi si limiterà ai tasti non perderà troppo dell'esperienza.

TRAGUARDO IN VISTA

L'ultimo gioco di guida di Codemasters non delude e si rivela all'altezza sia del predecessore, sia dei recenti campioni usciti sul mercato. Forse ci aspettavamo qualcosa di più per quanto riguarda le DirectX 11, ma solo perché le poche migliorie grafiche, a nostro avviso, non valevano l'attesa. Dal punto di vista della giocabilità, non abbiamo critiche da muovere, tanto che ci sentiamo di suggerire questo titolo anche a chi detesta il rally: le gare contro il tempo tipiche di questa disciplina sono, infatti, solo una misera percentuale delle tante sfide disponibili.

Da lodare, in conclusione, l'integrazione con il servizio Games for Windows LIVE, che oltre a garantire gli Obiettivi, per i fanatici del GamerScore, semplifica e velocizza le sfide online, sia quelle con gli amici in "lista", sia le partite a caso. Peccato solo che le gare in Rete, spesso, si riducano a una violenta guerra alla prima curva, ma questo è un limite da cui sono esenti solo le simulazioni estreme.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Need for Speed: Shift, Nov 09, **8**
Spettacolare e divertente, con qualche piccola velleità simulativa. Il modo più semplice per godersi il vecchio circuito del Nurburgring su PC.

Richard Burns Rally, Ott 04, **8**
Ha un po' di anni sulle spalle, ma se cercate una buona e difficile simulazione di rally, il gioco di SCI rimane imbattuto.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.dirt2game.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 1 GB di RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB DirectX 11, Internet**
- Multiplayer **Internet**

- Graficamente spettacolare
- Tante auto e modalità disponibili
- Instant replay implementato alla grande

- Ai massimi livelli di difficoltà è frustrante
- Non adatto ai maniaci della simulazione
- I.A. a tratti troppo aggressiva

Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC, se non il migliore in assoluto. Frenetico, spettacolare e incredibilmente divertente, che lo si giochi da soli oppure online. Ottima l'integrazione con Games for Windows LIVE.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ	SISTEMA DI CONTROLLO
9	9	8	8	9	9



La grafica del multiplayer è identica a quella del single player, in termini di qualità.

STEAM
50 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Infinity Ward dichiara guerra totale al mondo degli FPS.

TUTTI IN SALVO

Il sistema di salvataggio di *Modern Warfare 2* si basa su dei checkpoint generosamente sparsi per i livelli, in corrispondenza dei quali vengono salvati i progressi.
Non capita quasi mai di ripercorrere lunghe sezioni già superate in seguito a una morte ingloriosa.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano, ma la traduzione non è delle migliori. Ci sono svariate sviste più o meno gravi, e i sottotitoli, spesso, non corrispondono al parlato.



GIOCO DEL MESE
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GLI studi di Infinity Ward sono una delle realtà più affermate del mondo dei videogiochi, e l'uscita di questo *Call of Duty: Modern Warfare 2* ne è la conferma. Ancor prima di discutere dell'effettiva qualità del gioco, infatti, i media più disparati si sono sentiti in dovere di dire la loro, incensandolo o criticandolo.

I giornali hanno gridato allo scandalo per missioni che istigano al terrorismo, i blog hanno documentato le file notturne davanti ai negozi per accaparrarsi una delle prime copie, e un gruppo di consumatori si è addirittura unito per boicottarlo, per dei motivi sui quali torneremo più tardi.

Il fatto è che *Modern Warfare 2* è importante su tutti i livelli e, come tale, non poteva passare inosservato. Ma a prescindere dalle ragioni della pubblicità e dagli scandali mediatici, Infinity Ward si è dimostrata all'altezza della sua reputazione? Per rispondere, dobbiamo affrontare separatamente i tanti aspetti che compongono questo grande FPS, ma possiamo anticiparvi che, pur non essendo esenti da critiche, i programmatori hanno svolto un lavoro di prima qualità, che va ben oltre la media degli altri studi.

Il primo impatto con *Modern Warfare 2* è la sua campagna single player, che riprende le redini del racconto interrotto dal finale di *Call of Duty 4*. Affrontandola vestiremo i panni di vari soldati, reclutati nei corpi speciali più avanzati del mondo, impegnati in missioni ad alto rischio nelle zone calde di un conflitto su scala planetaria. Morto l'ultranazionalista Zakhaev, la minaccia da affrontare è Vladimir Makarov, uno dei suoi seguaci, che senza farsi troppi scrupoli mette l'Europa a ferro e fuoco con devastanti atti terroristici. La tematica trattata è molto forte, e l'incedere della trama è sottolineato da inquietanti intrighi fantapolitici, che spingeranno i nostri eroi a girare in un lungo e in largo per i continenti.

Si visitano la Russia, il Sud America, gli Stati Uniti e l'Afghanistan, e la fantasia dei level designer ha dato vita a scenari molto diversi tra loro, che mantengono vivo l'interesse per l'intera avventura. *Modern Warfare 2* non va per il sottile e propone scene molto crude, che di tanto in tanto rischiano di urtare la sensibilità del giocatore. Non facciamo uno spoiler se affrontiamo il tema della missione nell'aeroporto di Mosca, nella quale un soldato sotto copertura si unisce a un atto terroristico in compagnia di Makarov. Si tratta di pochi minuti di gioco, durante i quali si ha la possibilità (ma non l'obbligo) di aprire il fuoco su centinaia di civili innocenti.
È un'esperienza forte, creata appositamente per sconvolgere e far riflettere, ma denota l'attenzione al dettaglio di Infinity Ward, che dà in ogni momento la possibilità di saltarla, annunciandone la presenza persino al primo avvio del gioco. Non pensate, tra l'altro, che il resto dell'avventura sia roba per educande, anche perché, pur non arrivando agli eccessi dell'aeroporto, tira in mezzo tematiche piuttosto pesanti e dipinge scenari epici e terrificanti. Lasciarsi trasportare è facile, e l'alternarsi delle squadre e delle situazioni dà vita a un ritmo che cresce fino alla fine, come in un buon film di azione.

> **"È una grande illusione, un'enorme macchina teatrale"**

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, *Modern Warfare 2* si comporta sostanzialmente come il primo *MW*.
Si tratta di uno sparatutto in soggettiva e, come tale, orbita principalmente intorno al movimento e alle sparatorie. Le variabili aggiuntive sono poche: tre possibili posizioni (in piedi, accucciati o a terra), una manciata di armi con un fuoco secondario, la possibilità di correre e un comodo tasto per gli attacchi corpo a corpo. È un sistema semplice ed essenziale, lontano anni luce dalle velleità simulative di altri titoli, ma che gli sviluppatori hanno saputo far fruttare al meglio. Ricombinando con creatività gli stessi elementi hanno dato vita a missioni sempre diverse, inventandosi sezioni di guida, momenti "su binari" a bordo di elicotteri e altri veicoli, e proponendo stili di gioco che variano dalla furtività all'assalto in campo aperto. È importante notare come il marchio di fabbrica di *Modern Warfare 2* sia rimasto intatto, sia per quel che riguarda i nemici, sia per la struttura dei livelli.

Infinity Ward vuole creare delle esperienze in cui il giocatore è sempre al centro dell'azione, nell'occhio del ciclone, e ci riesce affiancando dei livelli lineari a un'Intelligenza Artificiale pesantemente scriptata. Ciò significa che, pur non essendo dei corridoi, i vari scenari non lasciano spazio all'esplorazione e

SU STEAM

Il gioco è acquistabile anche su Steam (http://store.steampowered.com) e, pur comprando una versione pacchettizzata, sarà necessario connettersi a Internet e attivare un account di Steam, nel caso non se ne abbia uno.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Abbiamo testato *Call of Duty: Modern Warfare 2* su un Intel Core 2 Duo a 2,67 GHz, equipaggiato con 2 GB di RAM e una NVIDIA 8800 GT con 512 MB di memoria. Con questa configurazione, in 1360x768, abbiamo ottenuto ottime prestazioni, con 60 frame al secondo in quasi tutta la partita, a eccezione di alcuni sporadici cali. Con sistemi più spinti, si arriva facilmente a risoluzioni Full HD e AntiAliasing 4x, il tutto senza perdere un colpo. *MW 2* si rivela giocabile anche con una RadeonX1950, a patto di accontentarsi di 30 FPS o di rinunciare all'AntiAliasing e a qualche dettaglio. Tutto questo tenendo conto di CPU con almeno due core. Con i single core, *Modern Warfare 2* tende a risultare piuttosto pesante.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600




I livelli multiplayer sono naturalmente più aperti di quelli della campagna principale.

ACHIEVEMENT

Appoggiandosi a Steam, *Call of Duty: Modern Warfare 2* ha degli obiettivi da sbloccare in tutte e tre le modalità disponibili. Si tratta principalmente di obiettivi analoghi agli Achievement della versione Xbox 360. In totale, sono 50.

LA PIETRA DELLO SCANDALO

La missione all'aeroporto di Mosca è una delle più controverse della storia dei videogiochi, ma saremmo ipocriti se nascondessimo che è una parte sensata della campagna single player. È un trauma, uno shock che coinvolge ancor più da vicino il giocatore, mettendola quasi sul personale. In ogni caso, come abbiamo già sottolineato, è possibile saltarla in qualunque momento, senza subire penalità di alcun tipo. Nulla, tra l'altro, obbliga ad aprire il fuoco sui civili: non abbiamo avuto nessun problema a superare la missione senza uccidere un singolo avventore dell'aeroporto.




L'atmosfera è emozionante, e le scelte artistiche sono molto apprezzabili.

GRAFICA NELLA MEDIA

Modern Warfare 2 non eccelle sotto il profilo tecnico, ma la grafica risulta comunque molto piacevole, anche grazie a delle scelte artistiche che compensano la sporadica carenza di alcune texture.

obbligano sostanzialmente a proseguire sul percorso scelto dai level designer, i quali possono di conseguenza progettare gli eventi (come crolli ed esplosioni) e addestrare i nemici, che seguiranno degli schemi di movimento ben precisi. Non si capisce fino a che punto si possa parlare d'Intelligenza Artificiale, ma certo è che il risultato funziona alla grande e che, ai livelli di difficoltà più alti, darà abbondanti dosi di filo da torcere anche ai più esperti.

Call of Duty: Modern Warfare 2 è una grande illusione, un'enorme macchina teatrale che ci trasforma in soldati e che, spesso e volentieri, riesce a farcelo credere sul serio. Non c'è spazio per il libero arbitrio, il canovaccio è sempre lo stesso, e l'interazione si concentra tutta negli atti di muoversi e sparare. Chi cerca una simulazione, dunque, farebbe meglio a girare al largo, anche perché, pur essendo realistico, il gioco è un'esperienza sì e no predefinita, che invece di creare un sistema dove tutto può succedere preferisce dare vita alla "migliore delle avventure possibili". Una scelta precisa, che potrebbe non piacere, ma che come sempre è in grado di regalare soddisfazioni enormi a chiunque accetti di farsi ingannare dalla finzione. Altro dato importante è che la campagna è corta e concentrata: pur non avendo un singolo momento di noia, dura circa sette ore. Giocando ai livelli più difficili si allunga un po', ma non ci piove: la modalità single player finisce in fretta. Anche qui subentra una questione di gusti, legata al tipo d'esperienza ci si aspetta da un FPS. Noi abbiamo apprezzato l'avventura e preferiamo un gioco con sette ore di emozioni intense, piuttosto che uno più lungo, ma con sezioni dimenticabili o superflue. La nostra posizione, inoltre, tiene conto del colossale multiplayer competitivo e dell'ottima modalità cooperativa, in grado di garantire decine e decine di ore di divertimento di prima qualità.

Partiamo con le Operazioni Speciali, giocabili in solitario o insieme a un amico, rigorosamente online. Si tratta di missioni rapide, della durata media di cinque minuti, che a volte ripropongono passaggi della campagna principale (rivisitandoli e ripensandoli per far collaborare i partecipanti), oppure si inventano situazioni tutte nuove. Ci sono cinque blocchi di missioni, per un totale di 23 sfide di difficoltà crescente, che a livello veterano metteranno a dura prova anche i soldati più forti.

È un approccio diverso rispetto alle solite campagne cooperative appiccicate a quelle in singolo e siamo felici che Infinity Ward abbia ottenuto un risultato così appagante e soddisfacente. È un peccato che non ci siano



Modern Warfare 2 è un gioco duro e sanguinoso, e si merita la sua valutazione PEGI.


Di tanto in tanto, ci sono sezioni in cui si spara da veicoli in movimento.


Gli effetti di luce, pur non essendo dinamici, fanno la loro figura.



MA QUANTO MI COSTI?
Una delle questioni che ha fatto insorgere alcuni consumatori, insieme all'assenza dei server dedicati, è il prezzo, più alto della media dei giochi su PC. Questa recensione valuta la qualità di *Modern Warfare 2* e non il numero di euro necessari a procurarsene una copia, anche perché si tratta di una cifra mutevole e destinata a cambiare nei prossimi mesi, in base ai negozianti e alle catene di distribuzione.

missioni per quattro, ma la speranza è che, in futuro, vengano pubblicate espansioni per questa modalità, che ha comunque un fattore di rigiocabilità molto elevato.

Oltre alla cooperativa, naturalmente, c'è un eccezionale multiplayer competitivo, diretto successore di quello di *COD 4*, senza dubbio il più apprezzato degli ultimi anni. Ancora una volta, potremo personalizzare il nostro soldato, creare classi e salire di livello, provando quel sottile gusto di crescita che solitamente si attribuisce ai giochi di ruolo. Non ci sono innovazioni epocali e l'aggiunta più importante riguarda lo scudo antisommossa, che probabilmente darà vita a strategie di squadra interessanti. C'è anche la possibilità di giocare con una visuale in terza persona, assolutamente dimenticabile, ma che in ogni caso funziona bene ed è piacevole da vedere. Le mappe sono varie e ben strutturate, e il bilanciamento di squadre e armi è più che soddisfacente.

> "Se avete apprezzato il multiplayer di *COD 4*, amerete *Modern Warfare 2*"

Se fate parte dei milioni di giocatori che hanno apprezzato il multiplayer di *COD 4*, amerete *Modern Warfare 2*, e perdonerete la relativa mancanza di novità in nome della giocabilità. A questo punto, però, dobbiamo affrontare la questione più spinosa, relativa a una precisa scelta fatta da Activision Blizzard e Infinity Ward.

Modern Warfare 2 NON prevede la possibilità di giocare online con server dedicati, con tutte le conseguenze del caso. Il multiplayer passa sempre da IWnet, che si comporta in maniera molto simile a Xbox LIVE, fornendo la possibilità di organizzare partite private con i propri amici, o di affidarsi a un servizio di Matchmaking. Prima di entrare nel dettaglio, è importante sottolineare che funziona tutto molto bene, e che entrare in un match multiplayer è un'esperienza semplice e intuitiva. C'è modo di personalizzare le partite private, e non ci sono difficoltà di nessun





Esplosioni e crolli sono precalcolati, ma non per questo meno spettacolari.

GUERRA TOTALE ONLINE

Come previsto, *Modern Warfare 2* dà il massimo con il suo multiplayer competitivo, sviluppato in parallelo alla campagna principale da un team dedicato di Infinity Ward, che ci ha lavorato sin dall'inizio del progetto. Il risultato è una modalità eccellente, per un massimo di 18 persone, che prosegue sulla linea di pensiero affermata da *Call of Duty 4*, rifinendola senza introdurre modifiche eclatanti. Tutte le partite si appoggiano al network di Infinity Ward, che mentre scriviamo funziona senza nessun problema tecnico degno di nota.



La corsa in motoslitta è rapida ed emozionante, e torna anche nelle Operazioni Speciali.



Una granata ben piazzata vale più di mille parole.

tipo a incontrarsi online con i propri compagni di squadra. È un sistema semplice, snello e funzionante, che al di là di ogni dubbio regala un'esperienza online pulita e senza problemi. Detto questo, come tutti sanno, l'assenza di server dedicati chiude la porta ad alcune possibilità, tagliando fuori chi realizza i Mod e lasciando il controllo della situazione solo a Infinity Ward.

Che senso ha questa mossa? Se ne potrebbe discutere all'infinito, ma è chiaro che gli interessi economici sono in primo piano. Un sistema simile permette di guadagnare di più con eventuali contenuti scaricabili a pagamento, e rende la vita più difficile ai pirati, che negli ultimi anni sono riusciti nella deprecabile impresa di allontanare talenti dalla scena dei PC.

È una scelta, e come tale può venire legittimamente criticata dai consumatori. Il dato di fatto, però, è che il multiplayer di *MW 2* funziona alla grande, anche senza server dedicati, e che appassionerà i milioni di appassionati che non lo boicotteranno. Sono molti i giochi aperti ai Mod e ai server dedicati e se reputate che questa omissione sia inaccettabile, avrete di certo qualcosa per tenervi impegnati. Sappiate, però, che a prescindere da questa decisione, il multiplayer sfornato da Infinity Ward è di qualità stellare, e che sarebbe un peccato lasciarselo sfuggire. Lo stesso dicasi per il resto del gioco, che sfoggia una campagna in singolo breve, ma emozionante e una sezione cooperativa divertente e ricca di intuizioni interessanti. Se apprezzate lo stile di *Call of Duty* e volete un FPS di qualità, non fatevi dissuadere da questioni di principio e gettatevi a pesce su *Modern Warfare 2*.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Battlefield 2142, Nov 06, 9
Un grande FPS online, con una struttura più aperta di *MW 2*.

Borderlands, Nov 09, 8½
Un FPS incentrato sul gioco in cooperativa e con uno stile scanzonato.

info Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Infinity Ward** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://modernwarfare2.infinityward.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 16 GB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- **Giocabile e divertente**
- **Spettacolare dall'inizio alla fine**
- **Multiplayer da urlo**

- **Campagna single player breve**
- **Niente server dedicati**
- **Concettualmente identico alle versioni per console**

Un grande FPS, con una campagna breve, ma intensa e una sezione multiplayer colossale, anche in cooperativa. Alcune scelte di Infinity Ward hanno fatto discutere, ma ciò non toglie che siamo alle prese con un capolavoro.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	9	9	8	9	9



In caso di necessità, potremo aiutare i compagni feriti.



Il mitico uomo dei Marsh Mellow, in tutto il suo splendore.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

Dopo venticinque anni dal primo film, gli Acchiappafantasmi tornano a farci visita!

IN ITALIANO

Il gioco è stato tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, menu e sottotitoli. Il parlato, invece, è rimasto quello originale in inglese. Un'occasione in più per sentire le vere voci di Dan Aykroyd, Bill Murray e degli altri membri del cast originario.



PER un'intera generazione di ragazzini, quelli, per intenderci, entrati in età scolare a metà degli Anni '80, "Ghostbusters" ha rappresentato qualcosa di più di un semplice film (e del suo immancabile seguito).

Il lungometraggio diretto da Ivan Reitman, magistralmente recitato da Bill Murray, Dan Aykroyd e compagnia, è stato un fenomeno di costume in grado di caratterizzare un intero decennio, grazie alla sua ormai celeberrima colonna sonora e a quell'indovinato logo (il fantasma "barrato") che, per un certo periodo, fece bella mostra di sé praticamente dappertutto, dalle porte delle camerette ai parafanghi dei motorini Garelli truccati.

Un marchio così forte non poteva certo essere snobbato dal mondo dei videogiochi, da subito sensibile a una trasposizione elettronica degli Acchiappafantasmi. Risale al 1984, anno di uscita del film originario, il primo tentativo in tal senso, targato Activision e comparso su tutte le principali macchine da gioco del periodo. Negli anni successivi ebbe una certa eco anche la serie a cartoni animati "The Real Ghostbusters", a sua volta riprodotta in formato elettronico da Data East nel 1987. Tra alti e bassi, gli Acchiappafantasmi, ormai spariti dal grande schermo nonostante le ricorrenti voci riguardanti un terzo capitolo (che si concretizzeranno forse nel 2012), continuarono a vivere in ambito ludico. I fan, tuttavia, sono da sempre a caccia del titolo definitivo, capace di ricreare al meglio le atmosfere cinematografiche, tra divertimento, situazioni assurde e un tocco di suspense.

Si è fatto un gran parlare del ritorno in pompa magna del marchio *Ghostbusters*, ora sotto le insegne di Namco/Bandai. L'attesa non è stata breve, ma finalmente, a venticinque anni esatti dall'uscita del primo film, abbiamo tra le mani il prodotto firmato da Terminal Reality. L'esperienza ectoplasmica definitiva? È ora di indossare i nostri zaini protonici!

"L'anima sparatutto si giova degli zaini protonici"

Ghostbusters The Video Game si presenta come un classico sparatutto in terza persona che ci mette nei panni di un nuovo membro della squadra, pronto ad affiancare i personaggi resi famosi dal film. Fin dalle primissime scene, si fa apprezzare l'accurata ricostruzione dei visi degli attori, dai già citati Murray e Aykroyd (Peter Venkman e Raymond Stantz), fino a Harold Ramis (Egon Spengler) ed Ernie Hudson (Winston Zeddemore). Nella versione originale, le voci dei personaggi sono

SOLDI FACILI

Catturare fantasmi, scansionare oggetti maledetti e altre attività ci consentiranno di guadagnare denaro. Attraverso l'apposita schermata potremo spendere questi soldi in upgrade quali la scansione potenziata, trappole più efficaci e raggi protonici più precisi.

LA COMMEDIA PERFETTA

Perfettamente in equilibrio tra divertimento, nonsense e un pizzico di horror, "Ghostbusters" e il suo sequel hanno marchiato a fuoco la cultura popolare degli Anni '80. Inserito al numero 28 tra le 100 migliori commedie americane di tutti i tempi (classifica stilata nel 2000 dall'American Film Institute), il film è ormai un grande classico conosciuto da grandi e piccini. Merito, soprattutto, della bravura dello straordinario cast, comprendente Bill Murray, Dan Aykroyd e altri attori provenienti dal mitico show "Saturday Night Live". Nel 1985 ricevette due nomination agli Oscar, per i migliori effetti speciali e per la miglior canzone originale.





Nella biblioteca si tiene una mostra su Gozer. Si preannunciano problemi a non finire.







■ Ancora un piccolo sforzo e il fantasma è inscatolato!

CHECKPOINT FANTASMA

Il gioco, in puro stile console, permette di salvare solo passando da un checkpoint all'altro. I punti di salvataggio sono comunque abbastanza frequenti e non capiterà mai di dover ripetere sezioni troppo lunghe in caso di morte. L'unico aspetto che ci lascia perplessi è la totale mancanza d'informazioni relative ai checkpoint: di fatto, in assenza di indicazioni a schermo, non sapremo mai in quale punto preciso il gioco ha salvato la nostra posizione.



■ Lo scanner ci consentirà di ispezionare a fondo i livelli.

GHOSTBUSTER O MEDICO?

Il gioco di squadra è fondamentale, anche se non potremo mai controllare direttamente i nostri compagni. Quando un membro del team rimane ferito a terra, un indicatore ce ne segnala la posizione. Avvicinandoci al compagno, ci basterà premere un tasto e "guarirlo". Lo stesso potranno fare gli altri Acchiappafantasmi con noi.

effettivamente quelle degli attori del film. E c'è di più: Aykroyd e Ramis, già impegnati a suo tempo nella sceneggiatura del lungometraggio, hanno contribuito anche alla stesura della trama del videogioco. Insomma, tutto parte con i sacri crismi della produzione coi fiocchi. E chi ben comincia...

Le buone impressioni continuano durante la breve fase di addestramento, nella quale Ray in persona ci spiega come usare il nostro zaino protonico. Lungi dall'apparire uno sterile e semplice orpello, lo zaino si rivela subito un'arma versatile e appagante: con un buon abbinamento mouse-tastiera, potremo gestire al meglio le tre principali fasi di cattura di un fantasma. Innanzitutto, dovremo fiaccarne la resistenza col tasto sinistro del mouse, come in un normale sparatutto. Quando l'indicatore circolare diventerà rosso, attiveremo il raggio di cattura e potremo "strattonare" l'ectoplasma fino a spingerlo sulla verticale della trappola, segnalata da un fascio di luce. Una volta completata la cattura, non dovremo far altro che recuperare la magica scatoletta e togliere il disturbo. Se avete sempre amato i colorati flussi e la devastazione che inevitabilmente gli Acchiappafantasmi lasciano dietro di sé, *Ghostbusters* farà senza dubbio al caso vostro.

Non è solo su questi aspetti, tuttavia, che deve basarsi un buon gioco, infatti le note liete continuano anche nel prosieguo dell'avventura.

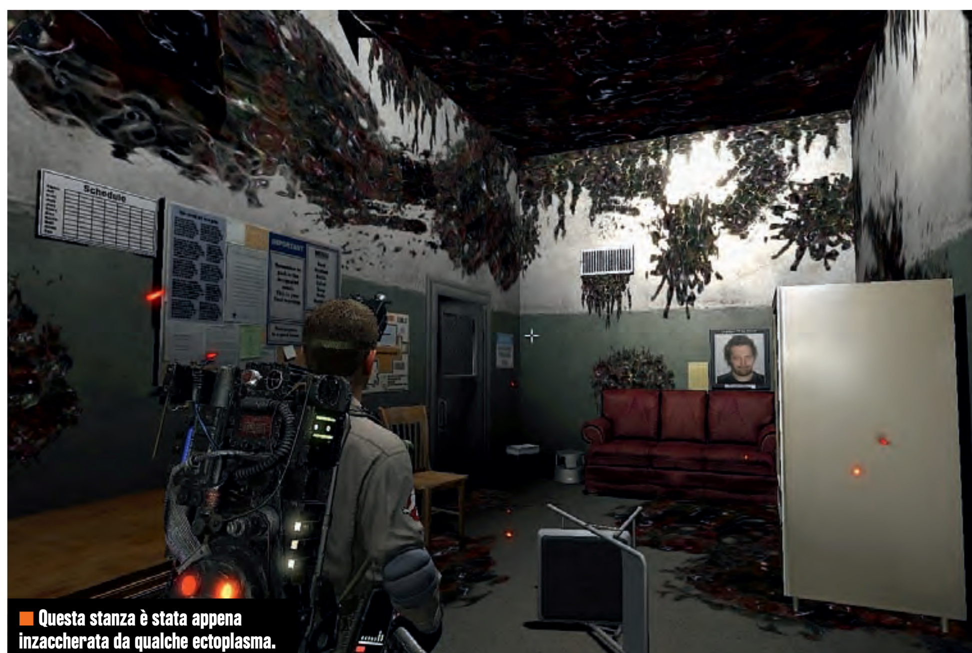


L'azione prende avvio un paio d'anni dopo le vicende narrate nel secondo film, per l'esattezza durante il giorno del Ringraziamento del 1991; ciononostante, tutte le principali ambientazioni e i personaggi più significativi ricompaiono in buon ordine (il dio sumero Gozer è ancora a piede libero...). Non a caso, la prima missione si svolge all'interno dell'hotel Sedgewick, teatro nel film della cattura del buffo Slimer e delle prime caotiche imprese degli Acchiappafantasmi. Da qui in poi, sarà tutto un gradito déjà vu, infarcito di scelte tecniche e di giocabilità tutt'altro che scontate.

Come accennato in precedenza, l'anima sparatutto del gioco si giova della presenza degli zaini protonici per conferire agli scontri a "fuoco" una connotazione inedita: un conto è colpire un bersaglio ed eliminarlo, un altro è seguirne la traiettoria e indebolirlo lentamente, fino alla cattura definitiva. L'utilizzo

INTRAPPOLIAMOLI TUTTI!

La trappola portatile dei Ghostbuster è uno degli elementi più caratteristici del film. Nel gioco viene riprodotta fedelmente. Nel caso dovessimo intrappolare fantasmi particolarmente voluminosi, il "mega gabbio" montato sul tetto della Ecto-1 ci verrà in soccorso.


Questa stanza è stata appena inzaccherata da qualche ectoplasma.


Non mancherà l'occasione di cacciare fantasmi in una dimensione parallela.

ZAINI COLLAUDATI

Nel corso dell'avventura avremo la possibilità di migliorare gradualmente le potenzialità del nostro zaino protonico. Inizialmente equipaggiato solo del cosiddetto Blast Stream, lo zaino potrà poi disporre di altre sette caratteristiche diverse, tutte suddivise tra fuoco primario e secondario (uno attivabile con il pulsante sinistro del mouse, l'altro col destro).

REALTÀ TERMINALE

Gli autori di *Ghostbusters: The Video Game* hanno un'esperienza ormai collaudata nel mondo dell'intrattenimento videoludico. Fondata in Texas nel 1994, Terminal Reality esordisce lo stesso anno con *Terminal Velocity*, un gioco di combattimenti aerei in 3D. A oggi, la software house americana ha dato vita a oltre venti giochi diversi, comprendenti tra gli altri la serie di simulatori di volo *Fly!*, *BloodRayne* e *Monster Truck Madness*.


Il lanciamelma ci tornerà utile in parecchie circostanze.

prolungato dello zaino ne provocherà il surriscaldamento e il mancato funzionamento, cui potremo ovviare con un raffreddamento manuale o aspettando qualche secondo. Ciò che rende il tutto ancor più intrigante è la presenza dei potenziamenti, sbloccabili missione dopo missione e sempre più efficaci. La raccolta di alcuni oggetti, poi, consentirà al nostro personaggio di guadagnare denaro col quale migliorare ulteriormente la propria attrezzatura.

Tra le varie chicche di originalità va anche citata la particole interfaccia: via qualsiasi riferimento in sovrimpressione, sostituito da rilevatori presenti direttamente sullo zaino, primo fra tutti il livello di energia vitale. Soluzione non sempre perfettamente leggibile, specie se si utilizza una bassa risoluzione dello schermo, ma tutto sommato apprezzabile e realistica.

Sul versante prettamente tecnico, Terminal Reality ha fatto ricorso a un motore grafico fatto in casa. Il risultato è gradevole, pur in presenza di modelli poligonali talvolta un po' troppo spartani e texture a bassa risoluzione. Ciò che colpisce maggiormente è la quasi totale deformabilità degli ambienti, ideale cornice per le devastanti operazioni dei Ghostbuster, sempre pronti a fare a pezzi interi edifici pur di catturare il fantasma di turno!

Pur rivelandosi un gioco più che valido, *Ghostbusters* incappa di tanto in tanto in qualche svarione di troppo: non convincono appieno il sistema di puntamento, a volte approssimativo, l'Intelligenza Artificiale dei nostri soci, davvero di infimo livello, e il costante senso di unidirezionalità delle mappe (che bello sarebbe stato un *Ghostbusters* in "free roaming", magari da percorrere a bordo della Ecto 1?). Ci è anche capitato di osservare qualche fastidioso bug, come l'incastro in un muro di un personaggio di una certa importanza, senza il quale la scena successiva non poteva partire. Soluzione? Ricaricare l'ultimo checkpoint e via... Aggiungiamo la totale assenza del multiplayer, presente invece sulle versioni console, e il panorama è completo.

Carenze non di poco conto, che comunque non intaccano eccessivamente il voto finale, in parte "influenzato" da un inevitabile effetto nostalgia, ma che si basa su una struttura di gioco solida e appagante. *Ghostbusters The Video Game* è, senza tema di smentita, il miglior videogioco dedicato agli Acchiappafantasmi mai realizzato. Divertente, coinvolgente e con lo spirito giusto per appassionare fan vecchi e nuovi. A questo punto, manca solo un nuovo film per rinverdire la Ghostbustersmania.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Batman: Arkham Asylum, Nov 09, **9**
Un gioco d'azione semplicemente spettacolare, con un Batman in grande spolvero.

Ghost Master, Lug 03, **8**
Un simpatico gestionale che ci mette a capo di un gruppo di fantasmi. L'obiettivo? Terrorizzare i mortali!

info ■ Casa **Namco Bandai** ■ Sviluppatore **Terminal Reality** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ghostbustersgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 9 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

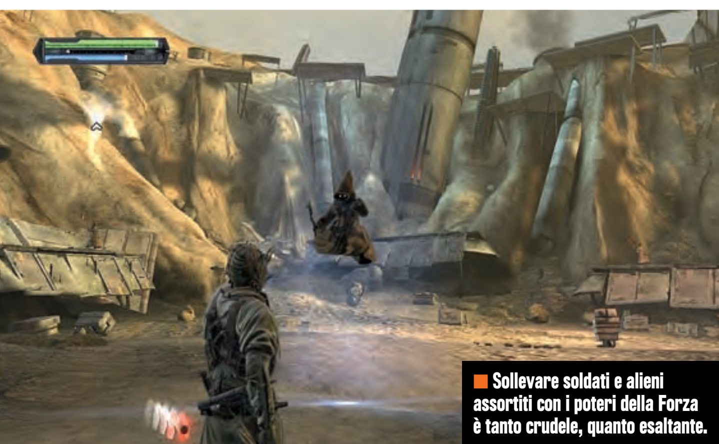
- **Atmosfera perfetta**
- **Lo zaino protonico è divertentissimo**
- **Interfaccia originale**

- **Manca il multiplayer**
- **Carriera un po' troppo breve**
- **Qualche bug di troppo**

Il miglior gioco dedicato agli Acchiappafantasmi si materializza sotto le insegne di Namco Bandai. Non è un prodotto perfetto, ma un ideale e originale corollario videoludico a quell'universo divertente e scanzonato che, dal 1984, accompagna milioni di appassionati.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	8	8	6	7	6


Sollevare soldati e alieni assortiti con i poteri della Forza è tanto crudele, quanto esaltante.


Ecco la tecnologia DMM in azione: i materiali reagiscono realisticamente agli stimoli.

GENERE: AZIONE

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA ULTIMATE SITH EDITION

LucasArts scopre il Lato Oscuro della fisica.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto e doppiato in italiano. Negli episodi aggiuntivi, i classici titoli di testa di "Guerre Stellari" sono inglese, ma sottotitolati in italiano.



POCO tempo fa, in una galassia vicina vicina, sugli scaffali del pianeta Terra arrivò un gioco per console dedicato a "Guerre Stellari", chiamato *Star Wars: Il Potere della Forza*.

I popoli di Xbox 360 e PlayStation 3 avvertirono una perturbazione nella Forza, anche perché ben sei milioni di copie vennero vendute nel mondo, rendendo *Il Potere della Forza* un grande successo, nonché una delle incarnazioni videoludiche più redditizie della mitica saga di George Lucas.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Si trattava di un gioco d'azione con visuale in terza persona, dove un apprendista di Darth Vader si imbarcava in una colossale avventura che l'avrebbe portato a padroneggiare i devastanti poteri del Lato Oscuro. Ora, LucasArts torna alla carica con una corposa *Ultimate Sith Edition*, che per l'occasione arriverà anche su Mac e sui nostri PC. Il pacchetto include il gioco originale, con l'aggiunta di tutti i contenuti scaricabili usciti (vari costumi e due missioni aggiuntive) e una nuova missione su Hoth, in esclusiva.

L'idea è interessante, ma *Il Potere della Forza* non è certo il gioco perfetto, e pur avendo degli indiscutibili pregi farà storcere il naso agli appassionati più esigenti. La premessa è una trasposizione fedele delle ambientazioni di "Guerre Stellari", impreziosita dall'abbondante uso di due recenti tecnologie: la DMM (Digital Molecular Matter) e il motore Euphoria, lo stesso impiegato per gestire le Intelligenze Artificiali di *Grand Theft Auto 4*.

Il risultato è un mondo con una fisica di alta qualità, studiata per riprodurre in maniera credibile i fenomeni del mondo reale. La DMM attribuisce ai vari materiali delle caratteristiche fisiche diverse, facendo sì che si flettano, si pieghino o si rompano in base agli stimoli che ricevono. Le lamiere di metallo si curveranno, le rocce si sgretoleranno e il legname si spezzerà più facilmente, conferendo ulteriore senso all'utilizzo dei poteri della Forza.

Il tutto, combinandosi con l'Euphoria, crea delle situazioni notevoli, generate in tempo reale, che in più momenti regalano emozioni mai viste in un titolo d'azione.

> **"Il Potere della Forza è eccessivo e spettacolare"**

Capiterà, per esempio, d'irrompere in una stanza sfondando la porta con la spinta della Forza, per poi entrare e scaraventare una cassa contro un gruppo di Stormtrooper, che soccomberanno all'impatto. Finito il combattimento, per diletto personale, si prende un altro Stormtrooper, lo si solleva con la Forza, e si minaccia di farlo cadere giù dalla piattaforma. Il malcapitato soldato digitale si dimenerà disperato, arrivando a sporgersi e ad attaccarsi al primo appiglio che gli capiterà, come per esempio la ringhiera. In questi momenti, il titolo "Il Potere della Forza" sembra dannatamente appropriato e fa ripensare alla versione

LA TRAMA

La trama della campagna principale si colloca nel periodo che corre tra il terzo e il quarto episodio di "Star Wars", e segue le avventure di un giovane apprendista di Darth Vader, mandato in giro per la galassia per concretizzare i suoi misteriosi piani. Le missioni aggiuntive, invece, sono indipendenti dalla narrazione principale, ma si rivelano comunque interessanti e divertenti, anche perché immaginano degli sviluppi alternativi a quelli proposti dal finale "canonico" della campagna principale. Vi consigliamo di lasciare le missioni aggiuntive per ultime, perché rischiano di rovinarvi qualche sorpresa.

IL POTERE DELLA FORZA

Sulla galassia stanno calando le tenebre. Il tirannico IMPERO GALATTICO ha rovesciato la Vecchia Repubblica e ora tiene innumerevoli pianeti nella sua morsa di terrore.

Ma i Cavalieri Jedi non sono stati sconfitti. Alcuni di loro sono sfuggiti alle forze imperiali, trovando rifugio negli angoli più remoti della galassia.


Nelle missioni aggiuntive, le statistiche sono già pompate al massimo.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Star Wars: Il Potere della Forza – Ultimate Sith Edition ha una grafica di buon livello e gira senza problemi su un PC che rispetti i requisiti minimi. Mentre, spesso, i produttori indicano requisiti minimi che bastano a far girare il gioco a 20 frame al secondo, LucasArts ha indicato dati veritieri: se il vostro computer risponde a quegli abbordabili requisiti, potrete godervi al massimo *Il Potere della Forza*. Abbiamo testato il gioco su un Intel Core 2 Duo a 2,66 GHz, con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GT con 512 MB di memoria. A una risoluzione di 1360x768, con i dettagli al massimo, il gioco girava senza incertezze, con un framerate che non è mai sceso sotto i 30 FPS, a eccezione di qualche scena particolarmente affollata.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



Scaraventare oggetti con precisione richiede un po' di pratica, ma è più che fattibile.

Il nostro apprendista si evolverà durante il corso dell'avventura, scoprendo tutta la profondità del Lato Oscuro.



USA LA FISICA, LUKE

L'interazione con il mondo attraverso i poteri telecinetici è una parte integrante delle meccaniche di gioco. Basta premere un pulsante per sollevare l'oggetto inquadrato dal bersaglio, e poi muovere le levette analogiche del joypad per spostarlo o lanciarlo nella direzione desiderata. Il sistema funziona tendenzialmente bene; in alcuni momenti, però, vista la grande quantità di oggetti con cui si può interagire, risulta difficile mirare rapidamente qualcosa di preciso.



USA IL CONTROLLER, LUKE

Sulla carta è possibile affrontare *Il Potere della Forza* utilizzando tastiera e mouse, ma il sistema di controllo è decisamente scomodo. Il gioco è nato su console, di conseguenza il modo migliore per goderselo è procurarsi un controller come quello di Xbox 360.

americana, chiamata "The Force Unleashed" (la Forza scatenata).
La promessa è veritiera, anche perché nel corso dell'avventura si sperimenta una forma totale di esaltazione data dai devastanti effetti dei poteri che l'apprendista acquisisce. Come se non bastasse, il mondo di gioco è espressamente concepito per questo sistema, e dà modo di interagire con quasi tutto quello che appare sullo schermo. Con la pressione di un tasto si possono muovere con la Forza rocce, casse, soldati, e persino interi TIE Fighter. In vari momenti della trama, inoltre, sarà necessario lanciare e riposizionare oggetti di vario tipo per risolvere dei semplici enigmi (come, per esempio, scoperchiare un motore e lanciargli dentro qualcosa per incepparlo).

Sollevare e scaraventare oggetti, in buona sostanza, è parte integrante delle meccaniche, e gioca un ruolo da protagonista tanto nelle fasi d'esplorazione quanto nei combattimenti. Per il resto, sono disponibili tutti i poteri della Forza che un fan che si aspetta, dai terribili fulmini ai lanci di spada laser. All'inizio dell'avventura non si ha tutto a disposizione, e i poteri


La fedeltà alla saga di "Guerre Stellari" è totale, e ci sono tante chicche messe apposta per mandare in brodo di giuggiole i fan.


Non mancheranno incontri illustri con i protagonisti della serie.

FINALI MULTIPLI

La campagna originale ha due diversi finali, accessibili secondo la scelta compiuta dal giocatore. Naturalmente, uno solo è accettato nel canone di "Guerre Stellari". Una delle missioni aggiuntive, però, si svolge in un futuro alternativo, frutto del finale non ufficiale.

vanno incrementati investendo i punti che si ottengono a ogni passaggio di livello. Secondo i propri gusti, un giocatore potrà concentrarsi sui poteri difensivi, concentrarsi sul combattimento con la spada o migliorare i tempi di ricarica della Forza, che prevedibilmente si esaurisce con l'uso.

Il sistema funziona, anche perché uccidere avversari non è l'unico modo per guadagnare i punti esperienza necessari ai passaggi di livello. Nascoste nei livelli, infatti, ci sono decine di Holocron, che conferiranno bonus o corposi blocchi di punti esperienza, invogliando a esplorare a fondo ogni centimetro dei livelli. A parte questo, ciò che risulta più evidente è la spettacolarizzazione della Forza, che potrebbe persino arrivare a urtare i fan più tradizionalisti. Una spinta ben piazzata farà letteralmente volare via uno Stormtrooper, e alcuni abusi dei poteri telecinetici (dei quali non parliamo solo per non rovinare la sorpresa) potrebbero sembrare decisamente eccessivi. Avete mai visto un Jedi immobilizzare uno Stormtrooper a mezz'aria, per poi colpirlo trafiggendolo con una spada laser, che per l'occasione è stata dotata di un cristallo instabile che la elettrifica? Non state a riguardare le trilogie... la risposta è no.

Il Potere della Forza è un po' il "Fast and Furious" di "Guerre Stellari": eccessivo, spettacolare e lontano dalla semplicità e dalla sobrietà che trapela dai primi film di Lucas. Il che, sia ben chiaro, non è necessariamente un difetto. La soddisfazione di scatenare la Forza è innegabile, e siamo sicuri che chiunque ami la saga si divertirà a scaraventare Stormtrooper e soci in giro per i livelli, per poi friggerli come Sofficini a colpi di fulmine. La Forza è il vero fiore all'occhiello del gioco e, nonostante alcuni piccoli problemi legati principalmente alla telecinesi, dove non sempre si riesce a raccogliere l'oggetto desiderato, rappresenta il motivo più valido per procedere all'acquisto. Il resto, infatti, orbita intorno a un sistema di combattimento basato su combo e attacchi con la spada, godibile, ma già visto e che, per giunta, non regge il confronto con altri titoli, come *Devil May Cry 4*.

Purtroppo, però, questi pregi non bastano a far raggiungere l'eccellenza a *Il Potere della Forza*, anche perché, dopo il motivato stupore iniziale, iniziano a venire a galla delle magagne difficili da trascurare. I livelli, infatti, sono spesso ripetitivi e poco ispirati, e di tanto in tanto commettono il grave errore di inserire meccaniche da platform in un gioco pensato principalmente per l'azione e i combattimenti. A volte bisogna saltare con precisione e tempismo su piattaforme di vario tipo, ma la risposta dei comandi si rivela inadatta, e genera situazioni noiose e frustranti. I combattimenti, pur essendo godibili, tendono a essere ripetitivi, spesso anche se si parla di nemici molto potenti, che si rivelano più dei fastidi che altro.

Le meccaniche di gioco, alla lunga, rischiano di essere un po' ripetitive, e vengono aiutate solo dalla piacevole progressione dei poteri e dalla trama, abbastanza interessante da spingere a superare i livelli più tediosi. È difficile tirare un bilancio su *Il Potere della Forza*, anche perché unisce dei difetti tipici e diffusi a dei pregi unici, impossibili da trovare in altri titoli. Da un lato, abbiamo un sistema spettacolare, che fa tesoro della licenza di "Guerre Stellari" grazie a una valida narrazione e all'implementazione di poteri spettacolari, impreziositi dall'impiego di tecnologie all'avanguardia. Dall'altro, c'è una serie di pecche che non impediranno di arrivare fino alla fine, ma che guasteranno parte dell'esperienza ai giocatori più esigenti, ai quali per divertirsi non basta la presenza del nome di "Guerre Stellari".

Gli episodi aggiuntivi di questa *Sith Edition* sono un supplemento valido, da soli non bastano a spostare gli equilibri del gioco, che purtroppo ha gli stessi limiti di quando è uscito su console. Se siete dei fan di "Star Wars" vi divertirete, ma non aspettatevi un capolavoro assoluto e accontentatevi dell'emozione di scatenare la Forza sul vostro monitor.

Fabio Bortolotti



TEMPISMO DA SITH

Di tanto in tanto, nei combattimenti con i nemici più grossi e cattivi (i cosiddetti boss), capiterà di dover premere con tempismo i pulsanti indicati su schermo. Si tratta di un espediente vecchio come il mondo, ma in questo caso si rivela decisamente piacevole, anche perché si rivela funzionale alle ottime coreografie degli scontri con la spada laser. In ogni caso, se si usano bene le combo a propria disposizione, non sono necessarie sequenze precalcolate per assistere ad azioni spettacolari ed esagerate.



IN ALTERNATIVA...

Devil May Cry 4, Set 08, **8 ½**
Un valido gioco d'azione, privo di Forza, ma ricco di stile.

LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica, Ott 06, **8 ½**
La Forza scorre potente nei mattoncini LEGO.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Aspyr** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 26 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Scheda 3D 512 MB, Controller Xbox 360**
- Multiplayer **No**

- La Forza è esaltante
- Trama interessante
- Tanti contenuti

- Level design discutibile
- Sezioni piattaforme frustranti
- Alla lunga è ripetitivo

***Star Wars: Il Potere della Forza – Ultimate Sith Edition* è un gioco unico, ma con tanti piccoli difetti che gli impediscono di raggiungere l'eccellenza. Consigliato ai fan di "Guerre Stellari" in cerca di sequenze esagerate e spettacolari.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	9	7	8	8	6







Chi si è domandato come fosse l'interno del bar di Flotsam Island sarà accontentato!



Non giriamoci attorno, tanto comparirà sin dalla schermata di installazione: Stan è tornato, stavolta con una laurea in legge (forse).

LA VIGILIA DEL GRAN FINALE

Ciascun episodio di questo quinto capitolo di *Monkey Island* ha proposto e sviluppato specifiche caratteristiche nella struttura di gioco: si è passati da cacce al tesoro a gare di smorfie, in un crescendo di trovate divertenti e stuzzicanti. Dopo il vero e proprio processo di *Trial and Execution of Guybrush Threepwood*, cosa dovremo aspettarci per il botto finale?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

TALES OF MONKEY ISLAND: THE TRIAL AND EXECUTION OF GUYBRUSH THREEPWOOD

Ritorno in manette sull'isola di Flotsam.

OBIEZIONE!

Due terzi dell'episodio si sviluppano in un dentro e fuori l'aula del tribunale, nel tentativo di trovare le prove che possano scagionare Guybrush da tutte le accuse. Ogni imputazione deve essere confutata interrogando i testimoni e presentando prove schiaccianti che dimostrino l'innocenza del condannato. In qualità di avvocato di se stesso, Guybrush dovrà trovare un escamotage per aggirarsi indisturbato per l'isola di Flotsam...



FORSE il povero Guybrush pensava davvero di aver fatto breccia nel cuore della cacciatrice di pirati Morgan LeFlay, ma subito dopo il ritrovamento della Esponja Grande, la mercenaria al soldo del Marquis DeSinge tradisce la fiducia del suo eroe d'infanzia, riportandolo su Flotsam Island come suo prigioniero.

Ad aspettarli c'è una schiera di pirati inferociti decisi a condannare il nostro eroe per una serie di bizzarri crimini che potrebbero costargli la pelle. Nei panni dell'avvocato di se stesso, Guybrush dovrà quindi trovare le prove che possano scagionarlo da tutte le accuse, per poi dedicarsi alla sua missione: usare la Esponja Grande per curare Elaine e tutti i pirati affetti dalla tremenda maledizione voodoo.

Questa, in breve, la trama della quarta (nonché, ahinoi, penultima) parte di *Tales of Monkey Island*, la nuova avventura grafica a episodi di Telltale Games dedicata alle peripezie di Guybrush e LeChuck. *The Trial and Execution of Guybrush Threepwood* è, finora, forse il più "piratesco" degli episodi, e ci presenta Flotsam Island in versione notturna e popolata da una torma di manigoldi e truffatori. In occasione del ritorno sull'isola, avremo l'occasione di visitare quei luoghi preclusi nel primo episodio, fare la conoscenza di nuovi personaggi e incontrare qualche vecchio "amico".

> "Si avvicina all'atmosfera dei primissimi capitoli della serie"

Rispetto agli altre tre episodi, il quarto è un po' più impegnativo per quanto riguarda la risoluzione degli enigmi, poiché ha una struttura meno lineare e mette sin da subito parecchia carne al fuoco. Una volta appresi i capi d'accusa, infatti, Guybrush potrà mettersi alla ricerca di tutto ciò che gli serve per affrontare il processo e uscirne vincitore, decidendo l'ordine con cui confutare i vari crimini imputatigli. Anche dal punto di vista qualitativo, i rompicapi proposti sono più articolati dei precedenti, ma, come al solito, rimanere bloccati in un punto per troppo tempo è un evento che si verifica difficilmente.

Questo quarto episodio non si discosta dagli altri in termini di durata (quattro o cinque ore) o struttura di gioco, ma è quello che più si avvicina all'atmosfera dei primissimi capitoli della serie, che ci hanno deliziato gli Anni '90. Pertanto, non ci resta che confermare ancora una volta come l'avventura si stia evolvendo al meglio, convalidando, di episodio in episodio, un ritmo appassionante e coinvolgente.

Tutti pronti per il gran finale, quindi, che chiuderà (si spera) in bellezza questo nuovo capitolo della saga di *Monkey Island*.

Elisa Leanza 

IN INGLESE

Il doppiaggio e i sottotitoli del gioco, al momento, sono disponibili solo in lingua inglese. *Tales of Monkey Island* viene venduto tramite distribuzione digitale sul sito di Telltale Games al prezzo cumulativo di circa 26 euro (gli episodi non sono acquistabili singolarmente).

IN ALTERNATIVA...

Tale of Monkey Island: Lair of the Leviathan, Dic 09, 8½
Terzo e immediatamente precedente episodio di questa fantastica pentalogia, assolutamente indispensabile per seguire l'intreccio della vicenda.

Monkey Island 2: La Vendetta di LeChuck, Ott 97
L'ambientazione notturna e piratesca di *The Trial and Execution of Guybrush Threepwood* ricorda l'inarrivabile secondo capitolo della saga di LucasArts, disponibile in versione budget.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **circa € 26 (34,95 dollari) per cinque episodi** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/monkeyisland**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Atmosfera piratesca
- Enigmi più complessi
- Trama articolata

Contro
- Ambientazioni limitate
- Sistema di controllo discutibile
- Inventario poco pratico

Se questo episodio fosse stato realizzato in versione "pixellosa", ricorderebbe molto l'incipit dei primissimi giochi della serie. E sarete d'accordo con noi nel dire che è il miglior complimento possibile per un'avventura grafica.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	9	8	8	9	9


Alcuni elementi scenografici, come gli scogli che affiorano, sono modellati male e hanno texture a bassa definizione.

Alessandro augura la buona sorte ai compagni che stanno per salpare.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SPARTA II – LE CONQUISTE DI ALESSANDRO MAGNO

Lo strategico che si crede gioco di ruolo trasforma Alessandro Magno in un supereroe.

IN ITALIANO

Confezione, manuale e gioco sono completamente tradotti nella nostra lingua. Le voci sono doppiate e il livello di recitazione degli attori è discreto, pur senza eccellere.



QUESTA non è Sparta! Se il primo episodio rincorreva il successo del film "300" (2007) diretto da Zack Snyder, la nuova fatica di World Forge volta pagina e giunge al capitolo di Storia dedicato ad Alessandro Magno, conservando, nel titolo, il riferimento alla polis Sparta. La città stato lacedemone, tuttavia, è presente solo nominalmente in mappa, distante dalla meta del condottiero macedone.



Il primo *Sparta: La Battaglia delle Termopili* (2007) usciva dagli schemi della più classica strategia in tempo reale grazie a una blanda componente da gioco di ruolo, per dare un sapore epico alla vicenda dei trecento spartiati, già narrata con enfasi sul grande schermo. Le tre campagne ruotavano attorno a personaggi realmente esistiti, abilmente romanzati in funzione delle meccaniche di gioco: principalmente, Leonida alla guida degli spartiati, Inaros per gli egizi e Serse, erede del trono di Persia. La figura dell'eroe assumeva un'importanza fondamentale, senza mettere in ombra i soldati, pedine anonime sul campo, ma non tutte uguali. A differenza della maggior parte degli RTS, le truppe non erano semplicemente carne da macello prodotta in serie, bensì unità personalizzate una a una dal giocatore, assegnando l'equipaggiamento e ordinando di impugnare quello sottratto ai caduti nemici. I programmatori hanno deciso di compiere un salto cronologico in avanti, fino ad Alessandro Magno, che volta letteralmente le spalle alla civiltà ellenica, dirigendosi a Oriente. Un'unica lunga campagna segue le sue gesta dalla Grecia all'India.

La lavorazione del gioco ha richiesto due anni, durante i quali, oltre a pianificarne la trama, gli autori ne hanno migliorato gli aspetti tecnici. Tra il primo e il secondo *Sparta* hanno avuto modo di affinare il talento firmando *The Golden Horde* (2008), centrato sulle armate mongole alla deriva, private della guida di Genghis Khan: un periodo davvero interessante e inedito.

> "Colpi e capacità speciali influenzano la sorte della partita"

La storia di Alessandro è stata materia di molti adattamenti, in ambito letterario, cinematografico e, naturalmente, videoludico ed è quindi meno raro sentirla raccontare, ma non smette mai di sedurre, perché contiene tutti gli ingredienti per trasformarsi in una leggenda. Il nome del grande stratega non ha perso lo smalto in ventiquattro secoli ed è accompagnato da quello dei carismatici co-protagonisti del mito: il filosofo Aristotele, suo mentore, i suoi generali e persino il cavallo Bucefalo.

L'EPICA A RALLENTATORE

D'accordo che nelle produzioni cinematografiche degli ultimi anni la tecnica del rallentatore è tornata alla ribalta grazie alla computer grafica, che permette di ottenere sequenze coreografiche con relativa facilità, ma *Sparta II*, così come gli altri titoli che condividono lo stesso motore grafico, dilata eccessivamente il tempo necessario per compiere un'azione: le animazioni stridono con la percezione del movimento, le truppe sembrano pattinare lentamente mentre il terreno scorre sotto i piedi, e un fendente viene assestato in ritardo rispetto a quello che sarebbe un probabile gesto d'attacco.



Neppure l'arroganza del Re macedone manca all'appello e si materializza nei dialoghi delle scene d'intermezzo che introducono le missioni, realizzate col motore grafico del gioco. Le tappe del percorso bellico seguono la traccia dell'atlante storico e le informazioni che emergono sono vaghe e frammentarie, ma spiegano quanto basta per capire ciò che si sta conquistando (e va da sé che un eventuale fallimento si scosterebbe dalla realtà). L'aderenza alla verità, comunque, è sospesa dalle azioni mostrate in partita, da un lato ridotte su piccola scala per ovvi limiti tecnici, dall'altro esasperate nelle dinamiche e poco credibili.

I "confini" di *Sparta II* sono troppo stretti per trattare un argomento così vasto: non si osservano grandi eserciti scontrarsi tra loro e Alessandro si presta fino a un certo punto nella parte del personaggio di un qualsiasi GdR d'azione. La microgestione della base e delle

CIELO A PECORELLE

Tra le opzioni video c'è una voce che riguarda la presenza di nubi e la loro velocità di spostamento. Abilitando l'effetto, il terreno appare maculato dalle ombre proiettate dai banchi di nuvole, che scorrono come macchie sul campo di battaglia. Peccato che il cielo riflesso negli specchi d'acqua sembri immobile.





Compenetrazione tra poligoni: l'imbarcazione interseca la struttura del molo, mentre schiavi volenterosi si tuffano per procedere con le riparazioni.



SFALSARE LA LEGGENDA

Quando si tratta di personaggi dalla fama immortale, come Alessandro Magno, è difficile distinguere il confine tra realtà e fantasia, perché tramandandone la storia si ha la tendenza a ingigantirne le imprese. *Sparta II* trascende la verità, conferendo al protagonista abilità sovrumane, come quella di rigenerare la salute sua e di chi sta al suo fianco; su questo aspetto si chiude un occhio, perché è solo un modo per spiegare l'effetto che esercitava sul morale delle truppe. È più difficile credere alla presenza di un vero stregone e al contributo della magia (se non come placebo per propiziare la fiducia dei soldati).





Non si tratta di un'arpia, bensì di un piccolo volatile che passa a ridosso della visuale: flora e fauna sono coerenti al clima e alla geografia.

ESCA ALLO SCOPERTO

Le fazioni possono difendere il proprio territorio con muraglie, fortificazioni e trappole. Queste ultime, per loro stessa natura, non dovrebbero svelarsi agli occhi del nemico finché non ci casca una prima vittima, facendo scattare il meccanismo. In Sparta le picche sepolte e le pietre sospese sul bordo di un pendio, imbrigliate da corde, non sono affatto dissimulate, né mimetizzate da foglie e rami: l'Intelligenza Artificiale avversaria si premura di disattivare ogni tranello prima che diventi un pericolo concreto e solo le unità impegnate in uno scontro abbassano il livello di guardia. Anche al giocatore è permesso di identificare e disarmare le trappole, privando questi mezzi subdoli di ogni utilità.

truppe, poi, fa avvertire la mancanza di una macrogestione adeguata per controbilanciare l'attenzione data al particolare. Si fatica, infatti, a ricavare una visione d'insieme della situazione tattica: la minimappa è poco precisa, il livello di zoom è costretto da parametri che impediscono di alzare lo sguardo e la nebbia di guerra fa il resto, coprendo il panorama con una coltre nera forse troppo claustrofobica. Non resta che concentrarsi sulla zolla di terreno abbracciata dalla visuale e interpretare gli indizi lasciati dai programmatori per prevedere le avversità della sorte. Il copione è sempre identico: ogni colpo di scena è un evento che sorprende la prima volta che si affronta lo scenario, perché rigiocandolo si ripete esattamente uguale. Purtroppo, anche la strada che conduce alla vittoria è la stessa e coincide con l'unica soluzione che gli sviluppatori hanno previsto. Se si ignora la forma del terreno, la posizione delle risorse e il dislocamento delle truppe nemiche, studiando un piano teoricamente efficace, ma diverso da quello stabilito (e suggerito dal diario degli obiettivi), si finisce automaticamente per fallire. Anzi, quasi tutte le missioni si portano a compimento se si imbocca la giusta direzione, altrimenti si viene falciati dall'avversario e si ricomincia avvantaggiati dalle conoscenze acquisite esplorando la porzione di campo sbagliata. La nebbia di guerra è fastidiosa, ma riesce a descrivere la sensazione di smarrimento provata da quei militari che, spinti lontani dalla patria, hanno combattuto in mondi sconosciuti, annientando civiltà e culture agli antipodi rispetto a loro. Il carisma di Alessandro, soprattutto delle sue vittorie, è così forte da coinvolgere anche quando *Sparta II* non è all'altezza.

Sono troppi i difetti che minano la giocabilità in certi contesti, pur senza escludere la vittoria: per esempio, la fatica dell'Intelligenza Artificiale nel calcolare un percorso non lineare (tutte le unità marciano ragionando in linea d'aria e ogni minima insenatura diviene un ostacolo davanti al quale gli uomini si bloccano e occorre recuperarli manualmente per farli tornare nei ranghi). Le migliorie apportate al motore grafico in questi due anni non


Questo è l'edificio più importante dell'insediamento, senza il quale si perde ogni speranza: crea schiavi ed eroi.

BRANDELLI DI STORIA

Nessuno mette in dubbio che Alessandro il Macedone fosse un genio incontrastato sui campi di battaglia, ma nessuno storico riporta testimonianza dei suoi colpi speciali, né delle mosse segrete. È, anzi, improbabile che si gettasse nella mischia da solo e senza un'adeguata protezione da parte della sua guardia reale. In *Sparta II*, Alessandro pare aver ricevuto lo stesso addestramento del barbaro di *Diablo*: tra combo e attacchi rotanti, il guerriero macedone affetta e trafigge dozzine di nemici, e se scopre il fianco, prima di capitolare, sopporta il dolore e le ferite con una tenacia incomparabile alla vulnerabilità dei soldati semplici.



CORI E RITORNELLI

Dopo il film "Il Gladiatore" di Ridley Scott, il lamento funebre di Lisa Gerrard (ex voce femminile dei Dead Can Dance) ha imposto il sound da associare a qualsiasi opera ambientata in epoca classica. La colonna sonora di *Sparta II* offre la propria versione della tipica partitura composta per l'epica hollywoodiana: il risultato è buono, se non fosse che i brani si ripetono sino allo sfinimento.

SCONTRI NAVALI

Uno dei modi più efficaci (ma meno realistici) per affondare la flotta nemica è quello di speronare con la prua della nave il fianco delle imbarcazioni ostili: questa mossa poteva essere l'ultima carta da giocare in situazione d'inferiorità numerica e sicuramente le triremi erano progettate per essere il giusto compromesso tra solidità, stabilità e manovrabilità, ma non riuscivano a spezzare in due vascelli molto più grandi, come un grissino affonda nel tonno.





mostrano una grande evoluzione: è aumentata leggermente la qualità degli shader utilizzati per dipingere riflessi sulle armature e sull'acqua e del sistema d'illuminazione, che staglia ombre abbastanza precise, ma il numero totale di poligoni impiegati per modellare ambiente e personaggi è ancora scarso. I contorni, tagliati con l'accetta, sono ammorbiditi da texture per lo più dettagliate, ma alcune tra quelle utilizzate sono nettamente inferiori alle altre e balzano immediatamente all'occhio. I tetti di certi edifici, per citarne un esempio, contrastano per risoluzione inferiore e paiono sfocati.

Le animazioni sono rigide e i soldati selezionati contemporaneamente si muovono all'unisono, come automi. Sembra di assistere a uno spettacolo di marionette, delle quali tiriamo noi i fili. Il sistema di controllo (a parte l'incapacità di trovare la strada citata in precedenza) funziona generalmente a dovere. Come in ogni RTS si dispone un accampamento e ci si prepara alla guerra, ma in *Sparta* si addestrano i soldati a usare le armi disponibili, sia quelle prodotte dalle fucine, sia quelle raccolte. Ci sono, poi, delle condizioni in cui si ottengono bonus particolari, dati dall'esperienza guadagnata eliminando i nemici o dalla vicinanza di un eroe. Alessandro, ma anche Efestione, Parmenione e tutti gli altri condottieri macedoni, non sono unità più potenti, ma veri e propri campioni che accumulano punti, apprendono colpi e capacità speciali. Questi ultimi spostano l'equilibrio della partita, sia in duello corpo a corpo, sia influenzando il morale dell'esercito.

La campagna si articola in una trentina di missioni, ognuna delle quali può impegnare da una mezzora a un'ora di tempo e, salvo il fatto che certe situazioni tendono a ripetersi, l'intrattenimento offerto è piuttosto longevo. Il vero problema del titolo resta l'eccessiva attenzione richiesta dalla parte "amministrativa": la pausa tattica durante cui si personalizzano le truppe spezza il ritmo della battaglia e non aggiunge altro che frustrazione quando sarebbe più divertente avventarsi sul nemico senza troppi preparativi. D'altro canto, una volta armati, i battaglioni assolvono alle stesse funzioni delle unità che rispettano i canoni del genere. I battaglioni possono essere predisposti per combattere su terra ferma o a bordo di navi, per cavalcare o per manovrare strumenti di morte come catapulte e baliste.

Sparta II si sforza di dare qualcosa in più di un normale RTS, ma non riesce a imprimersi nella memoria, né a imporsi come modello originale: le idee che si scostano dagli standard del genere appesantiscono le fasi di gioco, aggiungendo una serie di passaggi inutili, che servono a mascherare uno scarso spessore tattico. La complessità nella gestione delle truppe è solo apparente, si tratta più di una catena di montaggio, con la stessa sequenza di gesti da compiere, anche se poi il risultato non si discosta dai soliti stereotipi.

Tito Parrello

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War - Alexander, Ago 06, 7½
L'espansione di uno dei migliori giochi di strategia per PC riscrive la storia di Alessandro Magno e analizza il suo esercito, le formazioni e le tattiche belliche.

Alexander, Gen 05, 5
Per chi cerca gli RTS con Alessandro, ecco un titolo che sfruttava la licenza ufficiale del film omonimo di Oliver Stone. Né il gioco, né il lungometraggio, però, coglievano appieno lo spirito del personaggio.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **World Forge** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM , Scheda 3D 128 MB, 1,1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM , Scheda 3D 256 MB, 1,1 GB HD, DVD-ROM**
- Multiplayer **Internet**

Pro:
- Una lunga campagna di conquista
- Scenari piuttosto vari
- Abilità speciali per gli eroi

Contro:
- Gestione dell'inventario noiosa
- Missioni poco originali
- Tecnicamente non al passo coi tempi

Il nostro voto finale non può non tenere conto del costo contenuto del gioco che, se fosse venduto a prezzo pieno, non sarebbe altrettanto conveniente. *Sparta II* è un RTS con il quale è possibile divertirsi, a patto di non pretendere troppo.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
6	7	7	7	5	6


La narrazione è supportata da numerosi filmati che aumentano ulteriormente la sensazione "telefilm".





Ecco il fedele collega che darà una mano al protagonista nell'analisi delle prove raccolte.

UN CASO DA PROVARE

Chiunque voglia provare questo tipo di esperienza di gioco prima di acquistare la sua copia di *Casebook – Sulla scena del crimine*, può scaricare all'indirizzo Internet **http://areo.areograph.com/node/29** un "episodio zero" completamente gratuito, dal titolo *L'urna perduta*, purtroppo disponibile solo in versione inglese. La versione confezionata del gioco giunta sugli scaffali dei negozi contiene due episodi (da installare singolarmente sul vostro PC): *Rapimento!* e *Occhio per occhio*.

GENERE: AVVENTURA INVESTIGATIVA

CASEBOOK – SULLA SCENA DEL CRIMINE

Un telefilm interattivo sui vostri monitor.

ANALISI DELLE PROVE

L'unico strumento per raccogliere le prove è la fotocamera. In pratica, basta scattare foto a caso, scaricarle nel computer e attendere il responso del nostro collega dall'altra parte del monitor: le prove inutili non verranno prese in considerazione, quelle importanti saranno elaborate eseguendo le classiche azioni da polizia scientifica. Le impronte digitali raccolte, per esempio, devono essere esaminate isolando i punti caratteristici per identificarne il proprietario.



SERIE investigative come "C.S.I." e compagnia bella sono ben note dalle nostre parti, così come lo sono le relative e omonime avventure grafiche che si propongo di calare il giocatore nei panni di un agente della scientifica impegnato nella risoluzione di alcuni crimini.

In *Casebook – Sulla scena del crimine*, il connubio fra gioco e telefilm viene ulteriormente sottolineato dallo stile grafico che, al posto delle classiche ambientazioni digitali, propone scenari realizzati con una tecnologia proprietaria chiamata Aerograph. Ciò significa che non solo i filmati d'intermezzo, ma anche i luoghi visitabili sono stati ripresi direttamente con una videocamera e, successivamente, elaborati per ottenere ambientazioni tridimensionali da esplorare liberamente in lungo e in largo. La prospettiva che si ottiene è la stessa di un'avventura grafica in prima persona, ma molto più realistica dal punto di vista visivo.

> "Il ritmo narrativo è lento"

Nella teoria, questa trovata (che non è poi del tutto originale, se si considerano giochi come *Phantasmagoria*, in cui il personaggio principale era in carne e ossa) dovrebbe garantire una spiccata immedesimazione nei panni del protagonista e, più in generale, nella trama del gioco. Nella pratica, purtroppo, tali potenzialità sono smorzate da un ritmo narrativo lento che soffre, nell'ordine: della noiosa recitazione degli attori, di un intreccio poco accattivante e di un sistema di investigazione non proprio agile. L'indagine consiste nel recarsi sui vari luoghi del crimine e raccogliere prove scattando delle fotografie agli elementi di possibile interesse. Queste foto vanno poi portate al laboratorio mobile, analizzate (in certi casi, eseguendo semplici minigiochi con provette e polverine per le impronte) e correlate fra loro per scoprire una traccia utile alla risoluzione del caso.

Nonostante l'intenzione degli sviluppatori di rendere questa esperienza realistica, il meccanismo si rivela quasi fin troppo finto e inutilmente macchinoso: per esempio, se ci si è dimenticati di raccogliere una prova, non si può uscire dal laboratorio a meno di non aver analizzato prima tutte le fotografie. Queste ultime, inoltre, spesso vengono scattate dal giocatore in maniera quasi casuale, perché non è mai troppo chiaro cosa sta succedendo o cosa si sta cercando.

La vita dell'investigatore non sarà facile, ma è certo molto più emozionante e movimentata di quella proposta da questi due episodi di *Casebook – Sulla scena del crimine*.

Elisa Leanza



IN ITALIANO

Il gioco è "recitato" in inglese, ma tutti i dialoghi sono sottotitolati in italiano. Anche il resto del testo a schermo è disponibile nella nostra lingua.



IN ALTERNATIVA...

CSI: Intento Mortale, Nat 09, **6**
Chi ha una passione per le indagini scientifiche sulla scena del delitto, non può farsi sfuggire la versione virtuale del celebre telefilm.

Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore, Dic 09, **7½**
L'investigatore più famoso del mondo impegnato in un'avventura con visuale in soggettiva, sulle tracce dell'assassino di Whitechapel.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Aero** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **circa € 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.casebook.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GMB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

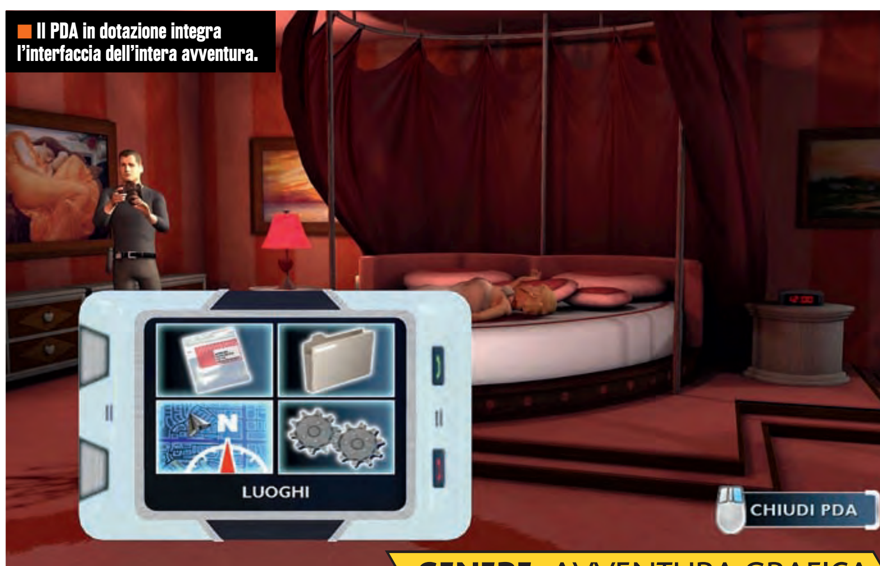
Pro:
- Uso di scenari reali
- Sistema di controllo semplice
- Due episodi in uno

Contro:
- Noioso
- Trama poco coinvolgente
- Ritmo lento

Un gioco che può piacere solo agli appassionanti di avventure investigative basate interamente sull'esplorazione certosina degli scenari. La tecnica grafica utilizzata ha il suo fascino, ma, a conti fatti, non convince.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	6	5	6	6

5½



Il PDA in dotazione integra l'interfaccia dell'intera avventura.



I modelli tridimensionali dei protagonisti sono generalmente ben realizzati.

LAS VEGAS SOTTOTITOLATA

Questo nuovo episodio su PC della serie *CSI* è stato parzialmente tradotto nella nostra lingua: tutti i sottotitoli presenti nel gioco sono in italiano, mentre i dialoghi sono rimasti quelli originali, in inglese. Il manuale cartaceo presente nella confezione è in italiano.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CSI: INTENTO MORTALE

Cinque nuovi casi da risolvere nella sfavillante Las Vegas, con i protagonisti della famosa serie TV.

LAS VEGAS CON I PIXEL?

Strano ma vero, nonostante l'avventura occupi quasi 4 GB su disco fisso, i numerosi filmati che ritraggono Las Vegas, tipici degli episodi televisivi, appaiono tutti poco definiti, come se fossero a una risoluzione molto bassa.

LE stagioni dei più famosi serial televisivi si susseguono una dopo l'altra e, ogni anno, tornano sui nostri PC i giochi a loro ispirati, come nel caso del nuovo episodio delle avventure investigative di "CSI" ambientate nella favolosa Las Vegas.

Riprendendo la formula dei precedenti, anche *CSI: Intento Mortale* propone cinque diversi casi da affrontare in sequenza: risolto il primo, potremo impegnarci con il secondo e così via, fino al termine. Questo capitolo trae spunto dalla nona stagione del serial; incontreremo, quindi, personaggi storici e nuove entrate, lavorando accanto a loro nel corso delle indagini.

Una delle novità di *Intento Mortale* è rappresentata dalla grafica, ora maggiormente tridimensionale, protagonisti compresi. Questi sono abbastanza simili alle loro controparti reali, senza però convincere pienamente, mentre i personaggi secondari appaiono più credibili, forse perché non devono per forza assomigliare agli attori famosi. Anche le ambientazioni sono in 3D e permettono, per esempio osservando un particolare da vicino, di spaziare con lo sguardo nei dintorni, alla ricerca d'informazioni utili alle indagini.

Il nostro incarico, in qualità di nuovo elemento della squadra della polizia scientifica, riguarderà innanzitutto l'esame completo della scena del crimine, la raccolta di ogni possibile prova (a volte, dovremo esaminare con cura gli oggetti rinvenuti nel corso delle indagini per ottenere ulteriori indizi) e l'interrogatorio dei testimoni presenti sul posto. Ci sposteremo, poi, nei laboratori tecnologici per esaminare quanto raccolto,

> "Ci sentiremo più spettatori, che veri protagonisti"

parlare con il dottore o gli altri colleghi e cercare di capire in che direzione proseguire le indagini.

Il laboratorio permette di fare ricerche e confronti accurati su impronte digitali, sostanze chimiche, registrazioni audio video e molto altro, arrivando a costituire una delle parti fondamentali dell'intera avventura, insieme alla ricerca di prove e agli interrogatori. Questi ultimi sono piuttosto lineari e gestiti tramite icone, oltre a dipendere (per il numero di argomenti disponibili) dalle tracce che saremo stati in grado di reperire sul campo.

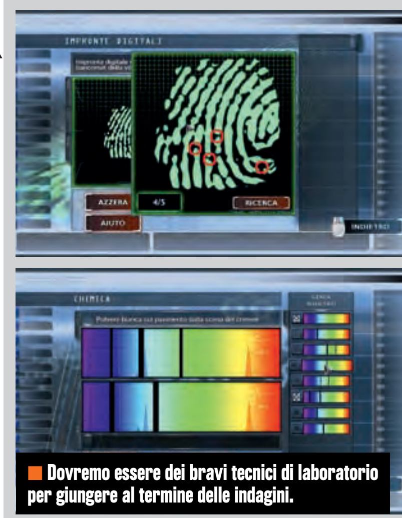
Se avremo raccolto un sufficiente numero d'indizi e informazioni dagli esami di laboratorio e dagli interrogatori, potremo ottenere i mandati necessari per giungere alle fasi decisive delle indagini, che concluderemo solo a patto di aver racimolato tutte le prove necessarie, risolvendo il caso e ricevendo il giudizio dei colleghi circa la nostra abilità. Purtroppo, però, in *CSI: Intento Mortale* non troveremo ostacoli particolarmente impegnativi e dovremo quasi sempre seguire la direzione suggerita, più o meno velatamente, dagli eventi. L'effetto finale è che ci sentiremo più spettatori, che veri protagonisti.

Roberto Camisana



LAVORO DI LABORATORIO

Una fase fondamentale delle indagini è costituita dagli esami di laboratorio. Gli strumenti ci permetteranno svariate analisi: dalla ricerca nel database statale di impronte digitali al confronto di residui biologici, DNA, impronte vocali dei sospetti, fino a operazioni quali l'assemblaggio di oggetti ritrovati in pezzi o l'esame al microscopio per rinvenire eventuali indizi nascosti. Gli esami sono dei mini giochi all'interno dell'avventura e rappresentano un simpatico diverso, aumentando il senso di realismo dell'intero gioco.



Dovremo essere dei bravi tecnici di laboratorio per giungere al termine delle indagini.

IN ALTERNATIVA...

Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore, Dic 09, 7½
Indagini di un'altra epoca e una sfida tra un genio "virtuale" e un assassino realmente esistito.

CSI Trilogy, Lug 08
I primi tre episodi della serie, insieme in una raccolta proposta a prezzo budget.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Aggiornato alla nona stagione del telefilm
- Personaggi in 3D ispirati agli attori reali
- Trame e atmosfere simili a quelle del serial

- I cinque casi non offrono una sfida impegnativa
- Qualità delle ambientazioni altalenante
- Dialoghi e struttura delle indagini spesso lineari

Collaborare con il cast del serial originale è sempre interessante, peccato per l'eccessiva linearità degli episodi e per la difficoltà abbastanza bassa. Ottimo per i fan degli episodi TV, un po' meno per chi cerca complessità e impegno.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	6	6	6	5

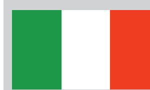



Ogni zona buia sarà fonte di potenziale spaventi, nel corso dell'avventura!


Questo personaggio, una specie di archeologo, non mancherà di suscitare cupi pensieri nel protagonista.

FANTASMI ITALIANI

La traduzione di *The Lost Crown* è stata realizzata con cura, prestando attenzione alle molte frasi particolari e ricche di termini poco comuni del gioco originale. Nei sottotitoli abbiamo notato sporadici errori di digitazione, ma, nel complesso, la trasposizione nella nostra lingua ci ha lasciato soddisfatti.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE LOST CROWN
UN'AVVENTURA DI FANTASMI

Una delle migliori avventure dell'anno finalmente tradotta in italiano.

BISBIGLI INQUIETANTI

In molte occasioni, il giocatore udrà misteriosi sussurri che contribuiranno ad accrescere il senso di inquietudine generale in *The Lost Crown*. Tali mormorii, spesso solo abbozzi di frasi, sono rimasti in "lingua" inglese. In assenza di sottotitoli dedicati, crediamo che tali effetti sonori, pur se d'atmosfera, facciano meno effetto su un giocatore italiano che su uno inglese, in grado di carpire anche le parole spezzate in mezzo a frasi altrimenti non riconoscibili.



TERZA prova d'autore di Jonathan Boakes (dopo i due titoli della saga di *Dark Fall*), *The Lost Crown*, in precedenza acquistabile solo online, è ora disponibile nei negozi del Bel Paese.

L'edizione italiana gode di una traduzione completa delle parti scritte: tutti i sottotitoli sono nella nostra lingua, così come i documenti visualizzati nel corso del gioco. Il doppiaggio è rimasto quello originale, ben recitato e basato su un dizionario piuttosto complesso, con termini non comuni, un motivo ulteriore per dare il benvenuto alla versione nella nostra lingua.



Nei panni di Nigel Danvers, in fuga dalla propria azienda per una vicenda di spionaggio, ci troviamo sperduti in un villaggio inglese quasi fuori dal tempo: isolato dal mondo e apparentemente immerso nel mistero, tanto da far pensare che l'abitato sia persino infestato da fantasmi.

Dopo poco tempo, tale ipotesi sembra concretizzarsi e finiremo proprio a indagare sulla componente ultraterrena del paesino e dei suoi dintorni, esplorando oscure caverne, ma anche normali abitazioni alla ricerca di segnali da parte di spiriti e altre entità non meno inquietanti. Scopriremo qualcosa in merito a tali presenze? Sono legate ai tesori che sembra si nascondano nelle paludi circostanti? Tanti sono i misteri da svelare in un'avventura corposa, risolvibile in non meno di una trentina di ore di gioco, appassionante e... da brivido!

> "Premia chi saprà esaminare ogni singolo particolare"

Come nel caso della nostra prima prova di *The Lost Crown* (pubblicata sul numero di GMC dello scorso giugno) non ce la sentiamo di rivelare altri dettagli circa la storia narrata: ogni particolare potrebbe rovinare il gusto della sorpresa, essendo la trama progettata per introdurre gradualmente il giocatore ai segreti del posto e per farlo divenire, nei cinque giorni in cui si svolge l'intera vicenda, un esperto cacciatore di fantasmi.

Il ritmo con cui si svolge *The Lost Crown* è piuttosto tranquillo, e non siamo in presenza di un'avventura per giocatori precipitosi. Al contrario, il gioco premierà chi, armato di pazienza, saprà esaminare ogni singolo particolare dei vari ambienti, anche con gli speciali strumenti a disposizione del protagonista, per scoprire il più possibile sul passato della cittadina e sulle presenze che paiono infestarla. Grafica e sonoro aiutano notevolmente nell'immersione all'interno della storia narrata: *The Lost Crown* è visualizzato in bianco e nero parziale, con solo alcuni particolari colorati. Starà a noi scoprire se e quando celeranno un significato nascosto. Il reparto sonoro aiuta con musiche evocative e, soprattutto, con effetti a volte angoscianti (con uso frequente di note molto basse) e bisbigli misteriosi, che non mancheranno di generare apprensione in più di una situazione.

Strane forme intraviste nella nebbia, oggetti provenienti dal passato e una storia da rivelare passo dopo passo sono la ricetta per un'avventura appassionante e, perché no, anche decisamente inquietante, consigliata a ogni appassionato del genere.

Roberto Camisana



PECCATI VENIALI

Anche nel caso delle avventure gratificanti come *The Lost Crown* sorge, a volte, qualche piccolo dubbio. Il numero degli slot disponibili per i salvataggi, per esempio, è ridottissimo: ne avremo solo otto in tutto, riutilizzabili a piacere. Avremmo preferito un numero più elevato, come nella maggior parte delle avventure recenti.

IN ALTERNATIVA...

Dark Fall, Nov 03, 7
La prima avventura prodotta da Jonathan Boakes, ancora attraente per chi cerca atmosfera e tensione.

Scratches – Graffi Mortali, Giu 06, 8
L'esplorazione di una vecchia villa può lasciare con il fiato sospeso e spaventare parecchio. Un piccolo capolavoro.

info ■ Casa **Mamba Games** ■ Sviluppatore **Darkling Room / Jonathan Boakes** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **circa € 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.thelostcrown.co.uk**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c, 1,2 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

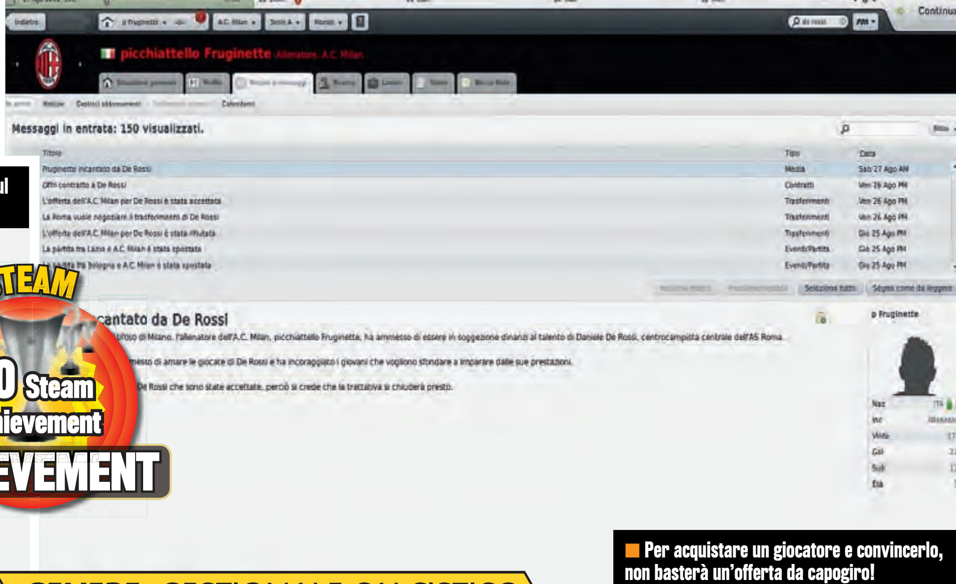
- Atmosfera a livelli molto elevati
- Musiche ed effetti sonori ben studiati
- Non lo terminerete in poche ore

- Necessita di alcune ore per catturare il giocatore
- Alcune animazioni non all'altezza del resto del gioco
- Bisbigli non sottotitolati

Un'avventura affascinante e scritta molto bene, da giocare di notte per godere appieno della sua atmosfera... a patto di non essere troppo suggestionabili. Ora potremo spaventarci anche senza essere abili con l'inglese.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	8	8	9	9	8





La grande innovazione sul campo: i menu a tendina.

Per acquistare un giocatore e convincerlo, non basterà un'offerta da capogiro!

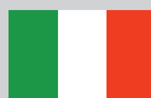
GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FOOTBALL MANAGER 2010

L'ennesimo "scudetto" di Sports Interactive!

IN ITALIANO

La simulazione manageriale calcistica di Sports Interactive è nella nostra lingua; quindi: scatola, manuale e testi a video.



L'incantesimo di *Football Manager* colpisce ancora! Il legame che riesce a creare la versione 2010 dello storico gioco gestionale calcistico firmato da Sports Interactive è unico nel suo genere: una simbiosi "totale" con il proprio allenatore/general manager/psicologo/preparatore atletico/direttore tecnico virtuale.



Nonostante la nostra esperienza quasi ventennale in materia, nonostante una bacheca stracolma di trofei e di scudetti virtuali conquistati, ci siamo lanciati a capofitto in *Football Manager 2010*. La sfida che ci siamo proposti è da "Mille e una Notte", ovvero galvanizzare una tifoseria depressa come quella dell'A.C. Milan (soprattutto, dopo la campagna acquisti estiva). Ponendoci alla guida del club più titolato al mondo (slogan coniato e citato in ogni occasione dal presidente/tifoso Adriano Galliani), abbiamo disegnato il Milan del futuro. Dopo aver provato a riconquistare Kakà e Gourcuff (con un budget iniziale di soli 15 milioni di euro l'operazione era di quelle "impossibili"), ci siamo lanciati in un'opera di "svecchiamento" della squadra, ricercando giovani dal talento cristallino (su Pato, intenderci) e lavorando sulla situazione contrattuale di alcune pedine fondamentali. Certo, competere da un punto di vista prettamente economico contro il Real dei "Galacticos", il Barca di Laporta/Guardiola, l'Inter di Mourinho/Moratti o una qualsiasi squadra inglese non è stato facile, anche perché era necessario trovare il modulo tattico ideale (il 4-3-3 tanto caro al buon Leonardo) e studiare una preparazione atletica adeguata. Come nella realtà, in *FM 2010* non è necessario allenare solo le gambe dei campioni: bisogna stimolarne anche la mente, saperli pungolare al momento giusto e rincuorarli nelle situazioni difficili. Un po' quello che sta cercando di fare l'abile Mourinho con Balotelli e Santon, le giovani promesse dell'Internazionale.

La nostra prima stagione si è conclusa con un brillante secondo posto dietro il mago portoghese (di un solo punto) e con un'uscita ai quarti in Champions League (Coppa dei Campioni nel gioco) contro l'Arsenal di Wenger (poi finalista della manifestazione). Per la cronaca, il Real Madrid ha vinto la "coppa delle grandi orecchie" (per i ragazzi di Sports Interactive e i loro ricercatori, le merengues sono i favoriti di questa manifestazione, visto che in un'altra nostra prova Kakà e soci hanno rivinto nel 2010 la coppa), mentre la Spagna di Torres ha conquistato il titolo di Campione del Mondo sull'Argentina di Messi. Insomma, dopo aver ottenuto un piazzamento soddisfacente in campionato e un'onorevole uscita in Champions League, siamo riusciti a raggranellare un bel budget per la

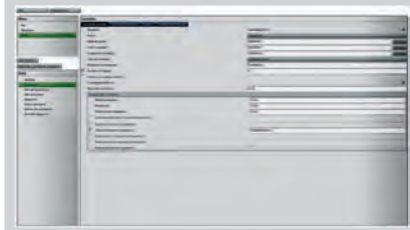
> "La novità è l'introduzione della modalità online"



Per i nostalgici o i più pratici è sempre disponibile la classica visuale in 2D.

EDITOR STELLARE

Quest'anno, Sports Interactive ha fatto le cose per bene, inserendo un potente e versatile editor facile da utilizzare. Sarà possibile creare altre leghe (aggiungere anche la Serie D) e modificare con un paio di clic i parametri di alcuni giocatori nel database o le capienze degli stadi, per esempio.



INSTALLAZIONE

Abbiamo provato *FM 2010* dopo aver installato la prima patch (10.1.0) che risolve anche una serie di problematiche relative all'installazione. A proposito, quest'anno Sega e Sports Interactive hanno scelto una strada particolare per *FM 2010*: è possibile installare il gioco tramite Steam (fruendo di aggiornamenti, patch e quant'altro sempre restando online), oppure nella modalità offline (è richiesto solo il DVD di gioco inserito). Dopo le 5 attivazioni online della versione *2009*, è decisamente un bel passo in avanti!





Nelle nostre simulazioni, il Real di Kakà e Cristiano Ronaldo ha sempre vinto la Champions del 2010.

Il motore 3D è migliorato e le partite sono più belle da osservare.

NEL DVD

Sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete l'atteso demo di *FM 2010*, per provare tutte le novità introdotte dai ragazzi di Sports Interactive.

IL MANUALE

All'indirizzo www.footballmanager.com/manual troverete un nuovo, prezioso ed esauriente manuale in italiano che Sports Interactive ha preparato per tutti i giocatori, più corposo di quello contenuto nella confezione.

ACHIEVEMENT

FM 2010 ha 60 risultati di Steam da sbloccare. Sono Achievement stimolanti (e non sempre complicati), che daranno lustro al vostro curriculum di CT da Serie A, spingendovi a spremere al massimo le vostre qualità.

NOVITÀ 2010

Il team capitanato da Miles Jacobson riesce ogni anno a migliorare il precedente episodio della serie *Football Manager*. Una delle innovazioni che abbiamo più apprezzato in *FM 2010* è la maggior interazione con e tra i membri del proprio staff tecnico. I suggerimenti su come certi calciatori potrebbero giocare e migliorare le proprie prestazioni sono fondamentali. Sulla scia di *Championship Manager Scudetto*, anche *FM* ha il suo programma per analizzare le prestazioni del proprio undici o delle squadre avversarie. Ma la novità più eclatante è quella che consente d'impartire i propri ordini durante la partita: senza uscire dal match (è possibile sempre visualizzarlo nel classico 2D), sfruttando un apposito menu a tendina, si possono dare istruzioni alla squadra. La parte finanziaria, invece, è ancora troppo limitata e semplificata.

successiva campagna acquisti. E lì ci siamo scatenati: abbiamo offerto la bellezza di 140 milioni di euro per Fernando Torres (ma il ragazzo ha sorprendentemente rifiutato), abbiamo rinforzato il centrocampo con De Rossi (80 milioni di euro) e Gourcuff (il ritorno del bretone ci è costato una cinquantina di milioni) e puntellato la difesa e l'attacco con una serie di giovani promesse segnalate dai nostri acuti osservatori (vecchie conoscenze quali Gullit e Serginho, per esempio). Con una faraonica campagna acquisti (a livello dei "Galacticos" di Florentino Perez) è iniziata la caccia al titolo e alla Champions.

Con *Football Manager 2010*, costruire una squadra capace di macinare successi e trofei uno dietro l'altro non è facile e la sfida è ben calibrata e per tutti i gusti. Il calciomercato funziona discretamente: per esempio, per riacquistare Gourcuff abbiamo dovuto corteggiarlo per un po' di tempo, lodandolo per le prestazioni fornite e dichiarando alla stampa il nostro interesse per un fuoriclasse di quel livello. Dopo aver conquistato una serie di trofei, lo staff tecnico dell'A.C. Milan è stato polverizzato da un fuoco di fila di offerte dei club concorrenti, a testimonianza della qualità del nostro lavoro. Oltre a ciò, va sottolineato che i club più forti non staranno ad aspettarvi, ma si rinforzeranno con colpi stellari alla Perez e andando alla ricerca di fuoriclasse in erba (a volte, soffiandoveli con sontuose offerte "last minute").

Sul campo, abbiamo apprezzato le ultime novità studiate da Sports Interactive: è possibile impartire in tempo reale i propri suggerimenti (o meglio, urla) all'undici titolare anche durante la partita, mentre da un punto vista grafico il motore 3D è stato arricchito con nuove animazioni (soprattutto i portieri) e stadi migliori (compreso il pubblico animato). L'interazione con i media è stata migliorata (è sempre possibile delegare l'incombenza al proprio allenatore in seconda), anche se rispondere al fuoco di domande dei giornalisti, dopo un po', diventa ripetitivo e noioso. L'interfaccia è un piccolo gioiello, è configurabile a piacimento, e la navigazione tra gli innumerevoli menu di gioco e le scorciatoie è davvero intuitiva.

Il tutto è poi suggellato da un database calcistico semplicemente "enciclopedico" e da una serie di migliorie che fanno di *Football Manager 2010* il campione assoluto delle simulazioni manageriali dedicate al bel giuoco!

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

Championship Manager Scudetto 2010, Nov 09, 7½
Una buona alternativa allo strapotere di Sports Interactive.

FIFA Manager 10, Dic 09, 7½
A chi non cerca la complessità di *Football Manager*, il gestionale di EA offre supporto online e licenze ufficiali in quantità.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

Pro:
- Interfaccia pulita e ben organizzata
- Innovazioni convincenti
- Realismo simulativo unico!

Contro:
- Solita "farcitura" di bug
- Conferenze stampa ripetitive
- Calciomercato migliorabile

L'edizione *2010* colma una serie di lacune di *Football Manager 2009* aggiungendo parecchie gradite novità, come la possibilità di urlare i propri ordini durante la partita. Ancora una volta, è la miglior simulazione manageriale del pianeta videoludico!

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	5	9	9	8	7

L'AMANITA SAPORITA

Chi sono gli Amanita Design? Alcuni potrebbero ricordarli per i loro lavori precedenti: *Samorost 1* e *2*. Quello che pochi sanno, forse, è che il talentuoso fondatore di Amanita è un ragazzo ceco di nome Jakub Dvorsk, formatosi presso l'Accademia d'Arte, Architettura e Design di Praga. Il primo Samorost è stato concepito come lavoro di presentazione per la tesi di laurea. Da allora, oltre a realizzarne un seguito, Amanita ha prodotto materiale per BBC, Nike, The Polyphonic Spree, ha vinto il Webby Award nel 2007 e l'Independent Games Festival nel 2007 e nel 2009.


Esaminare lo scenario fornirà alcuni preziosi indizi.


I dialoghi in *Machinarium* si svolgono in forma di cartoon stilizzati.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

MACHINARIUM

Alte torri metalliche e distese di rottami, popolate da sole creature meccaniche. Ecco *Machinarium*.

IL FERRAMENTA DI FIDUCIA

La scatola di *Machinarium* che trovate distribuita nei negozi da Multiplayer.it Edizioni contiene un DVD comprendente la colonna sonora del gioco in formato MP3 e una raccolta di artwork prodotti durante lo sviluppo del titolo. *Machinarium* viene distribuito anche in forma digitale sulle principali piattaforme: Steam, Impulse, GamersGate, Direct2Drive, al prezzo di circa 14,99 euro.



SILENZIO, SI GIOCA

Machinarium non presenta barriere linguistiche di sorta. Nell'avventura, infatti, la parola, sia essa scritta o parlata, è completamente bandita.

UNA landa di ruggine e metallo sovrastata da un cielo perennemente uggioso: questo è il malinconico contesto in cui prende vita la vicenda di Joseph, goffo robottino in cerca di una via verso casa dopo essere stato esiliato dalla sua città natale.

Come e perché questo sia accaduto sarà compito vostro scoprirlo; *Machinarium*, infatti, lascia che gli avvenimenti passati siano scoperti durante il gioco, in forma di pensieri e ricordi. A tal riguardo emerge la prima peculiarità dell'opera di Amanita Design: non una parola, a voce o scritta, farà capolino nel corso dell'intera esperienza. Ciò che non sarà sintetizzabile nella sola espressività dei personaggi verrà affidato a deliziose sequenze animate, visualizzate all'interno di tipici balloon da fumetto. I nostalgici potrebbero riconoscere nella formula una forte analogia con *Gobliiins*, antidiluviano classico di Infogrames, analogia che si estende anche agli enigmi, spesso basati sullo "sbaglia e impara". Va detto, in merito, che a trovate brillanti e ben integrate nella trama si affiancano giochini che talvolta appaiono un po' fuori contesto.
Il vero punto forte di *Machinarium*, in ogni caso, è quello estetico. Si tratta di una realizzazione artisticamente sublime. Non solo vanta un disegno ricco di particolari, completato da animazioni qualitativamente eccellenti, ma a livello stilistico svetta per personalità. Un tratto peculiare e un immaginifico fervido e vibrante gli donano, infatti, una forte caratterizzazione, in grado di farlo spiccare tra mille. Non sarebbe eccessivo sbilanciarsi nel definire *Machinarium* una delle avventure visivamente più belle che si ricordino. Quasi altrettanto valide sono le musiche,

"Artisticamente sublime"

anch'esse estremamente malinconiche e suggestive, sebbene pecchino di una certa tendenza a ripetersi.

Alla luce di tali considerazioni, bisogna sottolineare che il gioco è stato interamente sviluppato in Adobe Flash, quello stesso Flash che viene solitamente utilizzato per realizzare pagine Web o spartani browser game. È pur vero che da questo, probabilmente, deriva uno dei due principali difetti del titolo. Ci sono, infatti, alcune spiacevoli rigidità strutturali a livello di interfaccia; per esempio: l'impossibilità di interrompere qualsiasi animazione una volta iniziata, la non-scalabilità della grafica (che a tutto schermo, su monitor ad alte risoluzioni, riempirà tutto lo spazio rimanente con un'ampia cornice nera) o il mancato utilizzo del tasto destro del mouse.

Il secondo e più grave difetto risiede nella durata estremamente ridotta. Portare a termine l'avventura non richiederà più di un paio d'ore, cui si aggiunge che la soluzione del gioco è integrata allo stesso e accessibile tramite uno spartano sottogioco. Capolavoro mancato.

Roberto Bruno



IN ALTERNATIVA...

A Vampyre Story, Ott 09, **8**
Mona de Lafitte, vampira ed ex soprano, cerca un'occasione di riscatto all'Opera di Parigi.

Ceville, Set 09, **8½**
Un mefistofelico, ma divertente tiranno cerca di riconquistare il trono dopo un colpo di stato.

info ■ Casa **Amanita Design** ■ Sviluppatore **Amanita Design** ■ Distributore **Multiplayer.it Edizioni** ■ Telefono **800199339** ■ Prezzo **€ 19,90 (scatola); € 14,99 (digital download)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://machinarium.net**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, 300 MB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, 300 MB HD, Win XP/Vista/7**
- Multiplayer **No**

- Artisticamente superlativo
- Brillante narrazione indiretta
- Musiche struggenti

- Troppo corto
- Qualità degli enigmi altalenante
- Interfaccia approssimativa

Ironico, malinconico, evocativo: *Machinarium* è un piacere per gli occhi e per il cuore. Proprio in virtù di questa eccellenza, scoprirlo così breve può lasciare l'amaro in bocca. Ciononostante, sarebbe un peccato farselo scappare.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
10	9	7	6	8	8



La modalità carriera inserisce ogni partita in una cornice narrativa piuttosto scialba e inutile.



Un asso e un re, mano ribattezzata Anna Kournikova, poiché bella, ma vince poco.

GENERE: GIOCO DI CARTE

POKER SIMULATOR

Un videogioco può insegnare le regole del poker, ma un computer non impara mai a giocarci.

NEL poker non conta la fortuna, ma l'istinto e l'esperienza: il primo analizza e interpreta il comportamento degli avversari, la seconda serve a mantenere la calma e a trattenersi dal compiere mosse avventate.

Nella variante texana del poker, l'elemento aleatorio, la sorte, influenza in minima parte l'esito di una mano: è vero, infatti, che si può essere favoriti dalle carte, ma alla lunga sono i giocatori più esperti che dominano la partita, anche perché il fine non è vincere, ma vincere bene. Per massimizzare i profitti, non basta avere la giocata più alta, bisogna farla fruttare al meglio e per questo si ricorre alla psicologia, si confondono le acque, si illude la vittima designata, la si attira in trappola. È proprio la componente psicologica che altera gli equilibri e che sfugge completamente all'Intelligenza Artificiale. In qualsiasi altro gioco è possibile programmare una I.A. competitiva, ma non in questo, dove è proprio l'imprevedibilità umana a prendere il sopravvento.

Tutte le simulazioni di poker si fermano alle regole, non sanno agire al di fuori degli schemi e *Poker Simulator* non fa eccezione. Questo titolo può rivelarsi un utile strumento per familiarizzare con le meccaniche del gioco di carte, ma una volta padroneggiata la tecnica, sfidare un calcolatore non equivale a invitare al tavolo verde avversari in carne e ossa. Il computer conosce la percentuale di successo e adotta un comportamento cauto, ma prevedibile. Il gioco dei rilanci intimidisce i campioni virtuali schierati dalla I.A., che spesso e volentieri abbandonano la mano, invece di rischiare. Questa strategia non è del tutto sbagliata, ma è poco credibile la decisione di chiamarsi fuori dopo aver alzato la posta, a fronte di un minimo controrilancio. Nei casi più frequenti, è sufficiente puntare in modo aggressivo per assistere a una fuga generale, a meno che non ci sia qualcuno con un punteggio decisamente elevato che, però, svela subito la propria superiorità, mostrando eccessiva sicurezza, che non può non destare sospetto.

> "La I.A. non agisce al di fuori degli schemi"

Per i principianti e per chi desidera affinare lo stile di gioco, *Poker Simulator* offre tutti i suggerimenti e gli aiuti necessari: è possibile domandare consiglio su come impostare la tattica, consultare il compendio di termini tecnici, definizioni e soprannomi delle giocate, cimentarsi in mini giochi, misurare le proprie conoscenze attraverso quiz e scoprire ogni segreto del texas hold'em. Terminata la campagna romanzata, ambientata nell'epoca del Far West, scandita da tappe ai tavoli da gioco, in un crescendo di complessità e numero di partecipanti e dopo svariati tornei, si sente lo stimolo di affrontare giocatori umani, ma la modalità online non è prevista e resta solo il multigiocatore via LAN. A quel punto, però, trovandosi nei paraggi, meglio una partita vera, a patto di disporre di un mazzo di carte.

Tito Parrello 

IL PIATTO PIANGE

Il fascino delle sale da poker non emerge dalla grafica piatta e poco dettagliata di *Poker Simulator*: vengono offerti diversi scenari, ma lo sguardo preferisce concentrarsi sulle carte, invece che vagare per un'ambientazione spoglia. I personaggi sembrano sagome e si muovono come manichini. Sarebbe stato più utile, a questo punto, privilegiare la pulizia d'immagine e la comodità di lettura dell'interfaccia, che è intuitiva, ma non di rapida consultazione: a colpo d'occhio si dovrebbe avere un quadro della situazione, invece si porta lo sguardo da un estremo all'altro dello schermo, per raccogliere le informazioni.



COME IN TV

Il texas hold'em è la variante di poker più giocata nei casinò e nei tornei. Recentemente, il poker sportivo (dove le puntate hanno solo un valore simbolico e non c'è denaro coinvolto) ha conquistato numerosi appassionati in tutto il mondo, per merito della messa in onda delle partite più importanti, con tanto di telecronaca. *Poker Simulator* ripropone il taglio televisivo, ma la realizzazione è troppo spartana per risultare reale e credibile.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto e doppiato nella nostra lingua, ma il gergo del poker è mantenuto in lingua originale (è comunque spiegato nel manuale e nei tutorial). La qualità del doppiaggio è terribile: la voce della telecronaca è ripetitiva e robotica.



IN ALTERNATIVA...

WS Poker Tournament of Champions 2007 Edition, Giu 07, 6
Un titolo che cerca di sfruttare la nuova popolarità del poker sportivo come fenomeno mediatico.

info ■ Casa **Netmin Games** ■ Sviluppatore **Iceberg interactive** ■ Distributore **Blue Label Enterteinment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,98** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.poker-simulator.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN**

- **Ottimo per imparare il poker texano**
- **Offerta arricchita dai mini giochi**
- **Facile e immediato**

- **Non offre una sfida impegnativa**
- **La I.A. è incapace di sorprendere**
- **Grafica appena passabile e interfaccia scomoda**

Ennesimo fallimento: la verità è che non è possibile riprodurre tutte le sfumature del poker, codificarne la vera essenza. *Poker Simulator* è un gioco buono per cominciare o migliorarsi, non per imparare a competere con avversari dotati di libero arbitrio.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
4	4	7	7	4	4

LINGUA, DISPONIBILITÀ E COSTI

***Warship Combat: Navies at War* può essere acquistato solo via download digitale dal sito Naval Warfare Simulations (www.navalwarfare.net) al prezzo di 39,99 dollari (circa 26,60 euro). Chi già possiede il suo predecessore *Warship Combat: Dreadnoughts and Battleships*, però, può aggiornare il gioco alla versione più recente al costo di soli 10 dollari (circa 6,65 euro). Il download, grazie alla grafica molto spartana, è straordinariamente piccolo: 8 MB. *WC: NAW* è disponibile solo in inglese.**



Uno degli scenari più grandi disponibili sul sito ufficiale è la battagli di Tsushima, tra russi e giapponesi, del 1904.

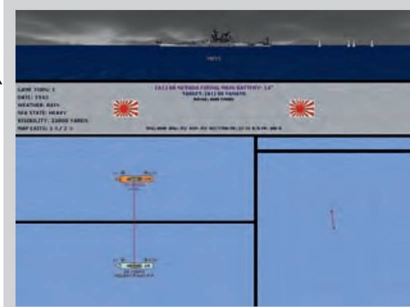
GENERE: WARGAME

WARSHIP COMBAT: NAVIES AT WAR

Quando le corazzate dominavano i mari.

BATTAGLIE FUTURE

Naval Warfare Simulations ha già in cantiere una serie di miglioramenti per *Warship Combat: Navies at War* che verranno pubblicati nei prossimi mesi tramite una serie di patch gratuite. La lista include nuove navi e nazioni per il database, l'inclusione della terraferma negli scenari (elemento cruciale per ricostruire al meglio battaglie come quella dell'isola di Savo), batterie costiere, una modalità multigiocatore, una simulazione più realistica delle manovre navali in formazione (con il rischio che alcune unità non seguano gli ordini e si distacchino dallo squadrone principale), unità non armate (come mercantili e petroliere) ed effetti della ricognizione aerea. Inoltre, NWS progetta, in un prossimo futuro, d'integrare *WC: NAW* con il suo gioco operazionale *Supremacy at Sea* (la guerra dalla poltrona di un ammiraglio che deve governare le flotte di un'intera nazione), e di utilizzarlo per risolvere, opzionalmente, gli scontri generati da quest'ultimo.



NAVAL Warfare Simulations è un sito specializzato (come il nome suggerisce) in tutto quanto riguarda la storia e la simulazione della guerra sui mari: libri, DVD, giochi da tavolo e, naturalmente, videogiochi.

Da qualche anno, gli appassionati di NWS si sono anche gettati nella produzione di titoli propri, iniziando con espansioni per videogiochi già esistenti e, in seguito, proponendo una linea di wargame inediti. *Warship Combat: Navies at War* ricostruisce a livello tattico gli scontri navali di superficie dal 1890 al 1950 ed è uno dei più bei wargame mai realizzati.

All'inizio di ogni partita, il giocatore può decidere se generare uno scenario casuale o progettarne uno nei minimi dettagli. Questa seconda opzione consente non solo di ricostruire scontri navali famosi, ma anche di creare situazioni ipotetiche in cui mettere alla prova giganti del mare che, nella realtà, non si incontrarono mai. In alternativa, si può caricare uno scenario già pronto e, mentre il gioco in sé non ne contiene nessuno, sul sito ufficiale se ne possono già trovare molti da scaricare gratuitamente. Ogni flotta è libera di schierare da uno a quattro "squadroni", composti da un massimo di otto navi ciascuno. Il database del gioco comprende le marine di tutte le principali nazioni marittime che si scontrarono nella prima metà del XX secolo (Inghilterra, Germania, Austria-Ungheria, Francia, Italia, Russia, Giappone e Stati Uniti) e include ogni tipo e classe di vascello da esse impiegato. Ogni unità è ricostruita nei minimi dettagli, e valutata per calibro e numero dei cannoni di bordo, corazzatura (che varia in base alla posizione sul vascello), velocità, eventuali dispositivi di puntamento, radar e così via.

La grafica di *WC: NAW* è incredibilmente minimalista. In alto, una finestra riporta, alternativamente, la "silhouette" della nave che sta sparando e di quella che ne riceve i colpi,

> "Il miglior gioco navale tattico mai pubblicato"

insieme ad altre informazioni come il momento del giorno e le condizioni del mare. In basso a destra, una mappa con sovrimposta una griglia (suddivisa a intervalli di 10.000 yard) mostra la posizione relativa dei nostri squadroni e di quelli nemici che abbiamo avvistato. In basso a sinistra, una linea di sagome indica le navi presenti nello squadrone selezionato e, eventualmente, di quelle di uno squadrone nemico (permettendo, così, di ordinare il fuoco contro unità avversarie), mentre una serie di simboli ne indica le condizioni (se hanno sparato, se sono in fiamme, come stanno manovrando, eventuali danni a scafo e strutture...).

Warship Combat: Navies at War è un gioco estremamente intuitivo: ogni turno simula tre minuti, con i due partecipanti (uno dei quali gestito dall'Intelligenza Artificiale) che inviano i loro ordini di movimento simultaneamente. Una volta che il PC ha risolto gli spostamenti, le navi a tiro possono cannoneggiarsi e lanciarsi siluri (se ne sono munite). Il numero dei parametri considerati dal programma, però, è immenso, e include vari tipi e calibri di munizionamento, condizioni di luce, "archi" tracciati dai proiettili, qualità degli equipaggi e molto altro ancora. Le battaglie, anche le più vaste, sono veloci e piene di tensione, e gli appassionati di wargame scopriranno presto come la guerra sul mare richieda d'imparare una serie di strategie tutte nuove.

Gli unici difetti che possiamo segnalare sono la malaugurata carenza di una modalità multiplayer (attenuata, però, da una I.A. molto buona) e l'assenza di elementi storicamente importanti in alcune battaglie (come la presenza di terraferma nelle vicinanze). NWS, però, ha già in programma di introdurli in futuro con aggiornamenti gratuiti.
Un vero gioiello.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Fightning Steel
Un vecchio gioco navale di SSI rinnovato da NWS e disponibile per l'acquisto sul loro sito; l'espansione *Thunder at Sea* introduce una campagna dinamica che utilizza FS per risolvere gli scontri tattici.

Carriers at War,
Nat 07, 7½
Se allo scambio di cannonate preferite le operazioni aeronavali, potete rivolgervi al classico sulla guerra del Pacifico pubblicato da Matrix Games.

info ■ Casa **Naval Warfare Simulations** ■ Sviluppatore **Naval Warfare Simulations** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 26,60 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.navalwarfare.net**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 400 MHz, 64 MB RAM, Scheda grafica 16 MB, 2 GB HD, Internet per il download digitale**
- S. Consigliato **CPU 1 GHz, 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Modello di combattimento dettagliato
- Tutte le principali marine dal 1890 al 1950
- Editor di scenari

- Grafica estremamente stilizzata
- Movimento delle navi semplificato
- Manca il multiplayer

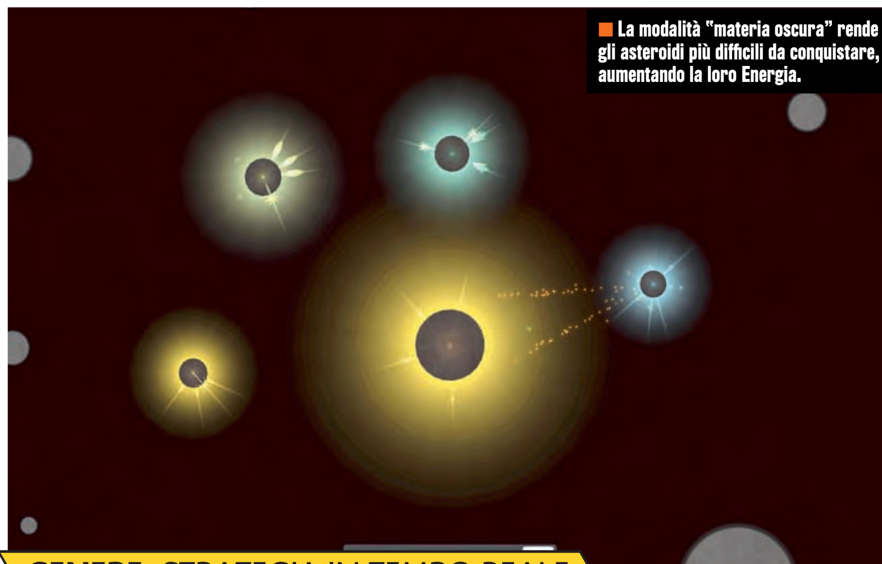
Uno dei migliori wargame del 2009, e il miglior gioco navale tattico pubblicato finora. Non lasciatevi ingannare dalla grafica minimalista: se il genere vi interessa, *Warship Combat: Navies at War* è un titolo imperdibile.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
4	5	9	9	9	8



Ogni asteroide permette ai semi in orbita di raggiungere altri corpi celesti solo entro un raggio limitato.



La modalità "materia oscura" rende gli asteroidi più difficili da conquistare, aumentando la loro Energia.

LINGUA, DISPONIBILITÀ E COSTI

Eufloria può essere acquistato via download digitale dal sito (www.dyson-game.com) per 16,99 euro, oppure da vari servizi online come Steam (http://store.steampowered.com) a 14,99 euro, o Direct2Drive (www.direct2drive.com) al prezzo di 19,95 euro. Il gioco è tradotto in italiano e la lingua può essere modificata in inglese, francese, spagnolo, tedesco, russo e olandese.



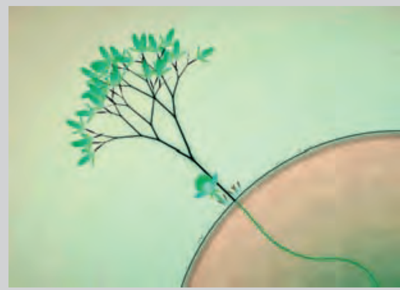
GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EUFLORIA

Semi in guerra tra le stelle.

ARMI NON CONVENZIONALI

Gli alberi di *Eufloria* possono produrre due tipi di potenziamenti: Fiori e Mine. I Fiori possono essere piantati accanto a un albero per aumentarne l'efficacia (per esempio, un Albero di Difesa sarà più letale per eventuali invasori). Le Mine, invece, sono, letteralmente, giganteschi e robusti macigni cosmici che "rotolano" sulla superficie di un asteroide distruggendo tutti i nemici con cui vengono in contatto. Sia i Fiori, sia le Mine possono essere spostati da un asteroide all'altro, ma la loro capacità di movimento è estremamente bassa: sarà bene decidere con oculatezza (e adeguato anticipo) dove impiegarli.



IL genere degli strategici in tempo reale ha visto, nella sua lunga storia, ogni tipo di ambientazione, ma Eufloria vanta senza dubbio una delle più originali.

Siamo in un imprecisato "universo", costellato da asteroidi su cui crescono alberi capaci di produrre "semi". Questi rappresentano le unità che comanderemo in battaglia e l'obiettivo di ogni partita è usarli per conquistare il settore celeste in cui ci troviamo. Ogni seme è caratterizzato da tre qualità: Forza (la capacità di infliggere danni), Salute (la capacità di assorbire gli stessi) e Velocità (quanto rapidamente il seme si sposta da un asteroide all'altro). Tali qualità dipendono dall'asteroide su cui cresce l'albero che ha generato il seme: diventa quindi fondamentale conquistare i corpi celesti capaci di produrre i semi più forti.

Per occupare un asteroide occorre raggiungerlo con almeno dieci semi, ovvero il quantitativo minimo per piantare un albero. Se l'operazione riesce, potremo coltivare altri alberi sulla nuova conquista. Questi possono essere di due tipi: gli Alberi di Dyson producono semi a ritmo regolare (le cui qualità, come abbiamo visto, saranno legate all'asteroide); gli Alberi di Difesa, invece, sono una sorta di batteria antiaerea

> "Una buona introduzione al genere degli RTS"

contro l'attacco di eventuali nemici. Poiché ogni asteroide ha un valore di "fertilità", ovvero il numero massimo di alberi che può supportare, decidere quali piantare diviene una decisione fondamentale.

Ogni settore di spazio è abitato da altre civiltà arboree in espansione. Quando due flotte di semi rivali si incontrano, il risultato è una battaglia a colpi di laser. Conquistare un asteroide già occupato, inoltre, richiede una fatica in più: i semi alleati devono distruggere almeno un albero nemico, quindi "tuffarsi" nello spazio vuoto lasciato dalle sue radici per raggiungere il nucleo della grande roccia. Ogni asteroide ha un Valore di Energia, che viene gradualmente ridotto dai semi che ne colpiscono il nucleo. Prima di piantare il nostro primo albero, dovremo ridurre tale valore a zero, ed è perfettamente possibile trovarsi, alla fine, senza più i dieci semi necessari per innalzare la nostra bandiera vegetale – con il risultato di lasciare l'obiettivo sguarnito in regalo al primo nemico che passa.

Quanto scritto spingerebbe a pensare che *Eufloria* sia un RTS originale e interessante, e in effetti è facile lasciarsi coinvolgere dalla sua semplicità e dalla sua atmosfera "new age". Purtroppo, le sue potenzialità sono minate da due difetti. Il primo è che l'Intelligenza Artificiale è pessima, e ciò rende inutile elaborare tattiche troppo complesse: la maggior parte delle partite vedranno il giocatore occupare quattro o cinque asteroidi chiave, per poi sciamare sulla mappa con enormi e inarrestabili flotte di semi. Il secondo è che *Eufloria* è totalmente privo di modalità multiplayer.

Il risultato è un'ottima introduzione al genere per chi normalmente non ne è interessato, ma anche, purtroppo, un'occasione in parte sprecata.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

flOw
Un altro titolo indipendente dalle atmosfere ipnotiche e naturalistiche, in cui si guida un organismo acquatico in un vasto oceano. È disponibile gratuitamente sul sito **www.jenovachen.com**

Sins of a Solar Empire, Apr 08, 9
Non siamo impazziti: sostituite ai semi astronavi di vario tipo, e aggiungete un complesso albero tecnologico: eccovi Euforia trasformato in simulatore di impero galattico.

info ■ Casa **Omni Interactive** ■ Sviluppatore **Rudolf Kremes & Alex May** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 14,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.dyson-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 100 MB HD, connessione a Internet (per il download digitale)**
- Sistema Consigliato **Mouse con rotella**
- Multiplayer **No**

- Semplice, ma coinvolgente
- Atmosfere rilassanti
- Insegna le basi degli RTS

- Troppo facile
- Pessima I.A.
- Manca la modalità multiplayer

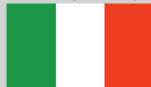
Uno strategico in tempo reale assai poco convenzionale, e dalle atmosfere "new age". La campagna è troppo breve e l'Intelligenza Artificiale è pessima; in compenso, la giocabilità rilassata lo rende davvero adatto a tutti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	AMBIENTAZIONE
7	7	7	6	5	7

DISPONIBILITÀ E COSTI

Supreme Ruler 2020 Gold può essere acquistato dal sito GamersGate (www.gamersgate.com), per 29,99 euro. Se avete già *SR 2020*, potete invece acquistare la sola espansione *Global Crisis* per 19,99 euro. Per lo stesso prezzo, potete avere anche l'originale *SR 2020*. Infine, se comprate *Global Crisis* o *Supreme Ruler 2020 Gold*, potrete ottenerne la completa traduzione in italiano installando l'ultima patch (al momento, la 6.6.2).





Gli scenari più piccoli sono dedicati a conflitti locali o regionali, come una "lite" tra Libia ed Egitto.



Un'alleanza tra Cina e Russia rischia di destabilizzare tutta l'Asia Orientale. Come reagiranno gli Stati Uniti?

GENERE: GESTIONALE STRATEGICO

SUPREME RULER 2020 GOLD

Il futuro prossimo è diventato molto più interessante.

CAPITA, nelle nostre recensioni, di scrivere di un gioco: "senz'altro ha molti problemi, ma anche parecchie potenzialità; speriamo che i programmatori sapranno farle emergere".

Spesso, queste si rivelano essere pie illusioni, ma accade talvolta di incontrare piacevoli sorprese. È il caso di *Supreme Ruler 2020*, un manageriale storico ambientato nel mondo contemporaneo, che, con la versione "Gold" ha finalmente mantenuto quasi tutte le promesse dell'originale.

Edito da Paradox (la casa di titoli come *Europa Universalis*), *Supreme Ruler 2020* pone il giocatore alla tradizionale guida di una nazione. Gli scenari delle campagne presuppongono che la situazione geopolitica si sia evoluta su linee molto pessimistiche: le risorse energetiche sempre più scarse, la spinta delle nazioni emergenti e le inquietudini sociali che squassano i paesi più ricchi sono sfociate o stanno per sfociare in una serie di conflitti regionali; guerre che, nel momento in cui coinvolgono nazioni in possesso di armi nucleari, rischiano di degenerare fino al punto di non ritorno.

SR 2020 vantava una profondità impressionante, chiedendo al giocatore di occuparsi di ricerca scientifica, economia (con produzione interna e compravendita di beni e materie prime sul mercato mondiale), diplomazia e perfino questioni di politica interna (dai prezzi al dettaglio di prodotti come la benzina alla sanità pubblica). Purtroppo, le ambizioni del gioco erano minate da tre difetti: l'inadeguatezza della documentazione, un vasto numero di bug e l'omissione di alcune questioni-chiave del mondo moderno.

Gli sviluppatori di Battlegoat Studios, però, non sono rimasti con le mani in mano e, dopo una serie numerosa di patch, hanno rifinito il proprio titolo con la pubblicazione dell'espansione *Global Crisis* (successivamente raccolta in questa versione "Gold"). A una documentazione finalmente decente (grazie all'ampliamento e parziale revisione del manuale), *SR 2020: Global Crisis* unisce un'interfaccia utente migliorata, diversi nuovi scenari, e una campagna basata sull'ipotetica "crisi globale" che dà il titolo al programma. Gli eventi che conducono a quest'ultima sono narrati nel manuale e, in un'atmosfera alla romanzo di Tom Clancy, vedono la Russia avvicinarsi strategicamente a Cina, Venezuela e Giappone; la Corea del Nord viene intanto destabilizzata dalla morte del suo leader, mentre l'Occidente è sempre più stretto dalla crisi economica e petrolifera.

> "L'atmosfera è da romanzo di Tom Clancy"

Supreme Ruler 2020 Gold continua a non presentare aspetti (purtroppo) importanti del mondo contemporaneo, come il terrorismo o un impatto significativo delle tensioni religiose. Forse è un bene, trattandosi alla fin fine pur sempre di un gioco, ma ciò intacca in parte il suo valore come simulazione della nostra epoca. In compenso, offre uno sguardo approfondito su molti altri aspetti, nel contesto di una potenziale Terza Guerra Mondiale. Basta giocare con una nazione assolutamente dipendente dal petrolio, per esempio, per rendersi conto di come tale stato di cose condizionerà anche le migliori intenzioni diplomatiche.

Vincenzo Beretta



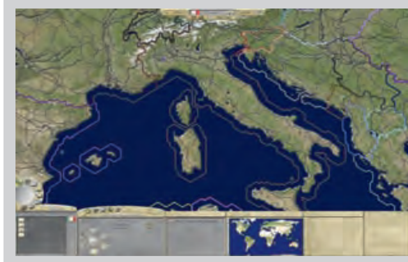
IN ALTERNATIVA...

Victoria Un Impero sotto il Sole, Feb 04, 8
L'obiettivo è sempre gestire una nazione, ma qui ci troviamo nell'era del vapore e del carbone, dal 1836 al 1920.

Europa Universalis III Complete, Mar 07, 8
Unito alle espansioni, offre una lunga galoppata nella Storia, dai secoli bui di Giovanna d'Arco a Napoleone.

TECHNO-THRILLER ALL'ITALIANA

L'originale *Supreme Ruler 2020* è stato distribuito in Italia da Blue Label Entertainment completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, confezione e gioco. La versione che trovate in vendita nei negozi è la 5.5.76, quindi già inclusiva di numerosi aggiornamenti, ma su Internet potete trovare patch ancora più recenti (l'ultima, mentre andiamo in stampa, è la 5.6.2.). A tale versione, priva di *Global Crisis*, oggi assegneremmo un **7**, in virtù dei miglioramenti introdotti nel tempo dagli sviluppatori (il voto originale era **6**). Inoltre, l'ultima patch sia per l'espansione *Global Crisis*, sia per la versione "Gold" (entrambe portano il gioco alla versione 6.6.2), traduce in italiano anche i contenuti addizionali. Un punto negativo, però, è che il manuale aggiornato in PDF resta disponibile solo in inglese e tedesco, e chi non comprende queste lingue dovrà fare riferimento alla versione italiana (meno completa) su carta.



info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Battlegoat Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.battlegoat.com/supreme_2020.php**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda grafica 16 MB, 500 MB HD, Internet per download digitale**
- S. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Simulazione dettagliata del mondo moderno
- Decine di scenari e tre campagne
- Corretti quasi tutti i difetti dell'originale

Contro:
- Curva di apprendimento ripida
- Alcuni scenari sono un po' noiosi
- Mancano alcune problematiche della nostra epoca

È bello vedere le potenzialità di un gioco interessante sviluppate appieno dai suoi creatori. *Supreme Ruler 2020 Gold* è, al tempo stesso, molto più bello e accessibile, grazie a un manuale più completo, a nuovi contenuti e a dozzine di miglioramenti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	6	7	8	8	7

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Oxygen **Sviluppatore:** Gameinvest **Distributore:** Leader **Prezzo:** € 9,90

HYSTERIA HOSPITAL: EMERGENCY WARD

PUR se l'idea di un videogioco ambientato nel difficile mondo della sanità non è particolarmente originale, *Hysteria Hospital: Emergency Ward* è diverso dai suoi predecessori e propone un intrigante mix tra gestione delle risorse e simulazione di vita ospedaliera.



Il gioco obbliga a una minuziosa microgestione di ogni elemento, dallo smistare i malati, al portare flebo ai pazienti.

Vestirete i panni di un infermiere e il vostro compito sarà quello di prendervi cura di tutti i malati che affollano l'ospedale, mettendo da parte i soldi per acquistare nuove attrezzature, quali TAC o letti di degenza. Per ogni paziente guarito, riceverete dei fondi che potrete investire a piacimento. Naturalmente, decisioni non oculate potrebbero portare a un vero e proprio disastro, con malati in fuga in cerca di ospedali più competenti.

Anche se sulla carta il menu potrebbe sembrare allettante, nella pratica *Hysteria Hospital* obbliga a una microgestione minuziosa, quasi eccessiva. Quando arriverà un paziente, per esempio, bisognerà indirizzarlo al banco d'accettazione, quindi alla sala visite e, mentre porterete la sua cartella al medico curante, dovrete anche preoccuparvi di rassettare i letti e di portare le flebo ai malati più gravi. Il problema è che il tutto diventa ben presto ripetitivo e poco soddisfacente. GIOCHI COMPUTER

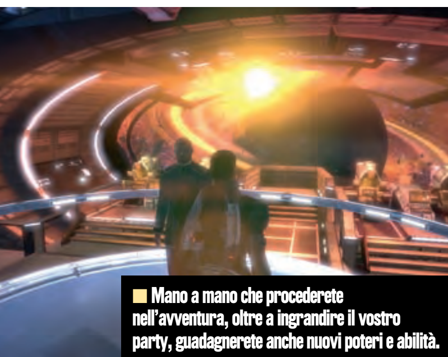
VERDETTO € € € € €

Hysteria Hospital: Emergency Ward **è un simulatore/gestionale di vita ospedaliera che si rivela, in breve tempo, molto ripetitivo.**

Casa: EA **Sviluppatore:** BioWare **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 14,90 **Provato su:** Ago 08, **9**

MASS EFFECT

I ragazzi di BioWare, dopo aver inanellato capolavori del calibro di *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* e *Star Wars Knights of the Old Republic*, hanno nuovamente dimostrato quanto siano bravi a inventarsi i GdR con *Mass Effect*.



Mano a mano che procederete nell'avventura, oltre a ingrandire il vostro party, guadagnerete anche nuovi poteri e abilità.

Questa volta, vestiremo i panni del comandante Shepard e dovremo fare i conti con i guai della comunità terrestre, fresca di viaggi stellari, che cerca di integrarsi in un ambiente già surriscaldato da tensioni passate, privilegi razziali e antefatti storici. *Mass Effect* è un GdR d'azione e, a rendere il ritmo di gioco ancora più immediato, ci pensa l'introduzione di una serie di pulsanti di scelta rapida con cui selezionare l'equipaggiamento, impartire ordini alla squadra e attivare eventuali poteri biotici e abilità speciali.

Collegandovi al sito **www.filefront.com/listing/pub2/Mass-Effect** potrete reperire l'ultima patch (la 1.02), che risolve alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco. Sempre presso lo stesso sito si trova anche un ottimo add-on ufficiale, *Bring Down the Sky*, purtroppo solo in inglese. In considerazione del prezzo di vendita davvero competitivo, *Mass Effect* è un titolo che non dovreste perdere. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO € € € € €

Mass Effect **è un magnifico gioco di ruolo d'azione. Non fatevelo scappare, se apprezzate il genere.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Modern Warfare 2
BANNED.Neon
"Si torna in battaglia!"



Modern Warfare 2
GMC.Homer
"Non c'è pace!"



NBA 2K10
GMC.Pettinato
"Quando *NBA 2012*?"



DiRT 2
GMC.Pape
"Fango e DX 11!"



Ghostbusters The Video Game Asylum
GMC.Dario
"Ho incrociato i flussi!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



2) FIFA 10 Nov 08 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

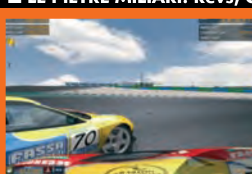
5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) NBA 2K10
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, che coniuga una giocabilità sublime con un comparto visivo strabiliante.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

4) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

5) MADDEN NFL 2005 Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. I.A. e grafica sono convincenti.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Beriol**
I migliori doppiaggi in italiano
1. Mafia
2. The Witcher
3. Mass Effect
4. Bioshock
5. Splinter Cell

■ **FallGoD**
I giochi che voglio comprare
1. Mirror's Edge
2. Mass Effect
3. Crysis
4. Dead Space
5. Vampire World

■ **Mega Man**
Giochi meritevoli finiti di recente
1. Batman Arkham Asylum
2. Tribes Vengeance
3. Gothic
4. Warhammer 40.000: Fire Warrior
5. F.E.A.R.

■ **aXelfg**
I migliori tratti da licenza
1. Blade Runner
2. Batman Arkham Asylum
3. X-Men Le Origini: Wolverine
4. The Punisher
5. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

ROCKSTAR - FAMOSI CON LA RETE

NOVITÀ!

€ 9,90



Internet e il viral marketing sono gli strumenti più efficaci ed economici per lanciare la vostra musica nell'Olimpo del rock. *Rockstar – Famosi Con La Rete* vi svelerà i trucchi per una promozione in Rete da professionisti: come farsi conoscere, i consigli direttamente dall'esperienza dei professionisti, gli errori da evitare e i siti in cui bisogna esserci.

WINDOWS VISTA GUIDA BLU

Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità.

€ 12,90



IPOD + ITUNES

Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes.

€ 9,90



BLOG E PODCAST

Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.

€ 9,90



JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE

La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.

€ 12,90



WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA

Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.

€ 8,50



RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI

Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.

€ 8,50



ADOBE PHOTOSHOP RITRATTI PERFETTI - € 12,00

NOVITÀ!



Gli accorgimenti per realizzare ritratti spettacolari! *Adobe Photoshop Ritratti Perfetti* vi svelerà come impostare la foto per ottenere il massimo risultato, nonché i trucchi per dare ai soggetti ritratti un "makeup" degno di un truccatore professionista. In più, un CD contenente gli strumenti utili per il fotoritocco e ben 2 ore di videocorsi in inglese per migliorare le vostre opere.

COMPUTER SICURO

Scoprite come proteggere il vostro PC da Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing, proteggendo i vostri dati e le attività in Rete.

€ 12,90



WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI

Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.

€ 8,50



AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING

Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.

€ 12,00



CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6

Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.

€ 12,00



CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE

Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.

€ 12,90



REASON GUIDA COMPLETA

Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.

€ 9,90





Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL



Eventi

LUCCA MODDING CONTEST

All'interno del più grande raduno di cosplayer italiano si travestono anche i PC.

DOPO il drastico ridimensionamento di SMAU, avvenuto negli ultimi anni, gli appassionati di videogiochi hanno dovuto cercare altri lidi presso cui riunirsi per parlare del proprio hobby preferito.

Hanno trovato ospitalità nella manifestazione Lucca Comics and Games, inizialmente limitata al solo fumetto, ma negli ultimi anni aperta verso il gioco in tutte le sue forme, dal GdR carta e penna allo sparatutto da gustarsi con il joypad o il mouse.

Al Lucca Comics and Games 2009, tenutosi a Lucca dal 29 ottobre al 1 novembre scorsi, le console facevano da padrone nel padiglione riservato al gioco, ma non sono mancati gli appassionati di PC, che si sono ritrovati allo stand dedicato al Modding Contest organizzato dai ragazzi di **www.italianmodding.it**.

Durante i quattro giorni di fiera, sono stati esposti una dozzina di computer moddati, cui si aggiungevano un paio di esemplari fuori concorso, come il pluripremiato Darkblade di G69T. Chiunque passasse allo stand, aveva la possibilità di esprimere la propria preferenza a uno dei progetti, contribuendo così a formare il giudizio del pubblico. Una giuria composta da cinque appassionati (fra cui il nostro Alberto "Pape" Falchi) ha invece avuto l'onore/onere di selezionare due vincitori: uno per la categoria dei case "moddati" (cioè dei normali case lavorati in maniera particolare, per esempio pitturati con l'aerografo, o traforati con il Dremel) e uno per quella dei case autocostruiti, dove i concorrenti potevano dare libero sfogo alle loro più assurde fantasie.

Fra i partecipanti al concorso, alcuni hanno preferito puntare sul sistema di raffreddamento particolarmente efficiente, come nel caso del Ybris Interceptor, realizzato da Alessandro "Dagored" Doronzo, un vero e proprio tributo al raffreddamento a liquido. Altri concorrenti si sono concentrati maggiormente sul lato estetico, in alcuni casi andando anche a sacrificare la comodità di utilizzo; come il curatissimo Cyberpunk realizzato da Manuel "M81" Moggio, sicuramente molto originale, ma ben lontano dal poter essere utilizzato tutti i giorni. Sia a causa del monitor CRT aperto, con il tubo catodico coperto solo da una sottile maglia di metallo, sia per il mouse saldato a un guanto, che va necessariamente indossato per muovere il cursore. Altra realizzazione curiosa, ma scomoda da utilizzare quotidianamente, era il Cosplay Tribute, un minuscolo computer da indossare: schermo sul petto e tutta la componentistica sulle spalle. Le cinghie per indossarlo erano realizzate tramite piattine IDE agganciate l'una con l'altra.

Non sono mancati, infine, computer trasparenti, case sapientemente traforati con tanta pazienza o progetti che puntavano sulla semplicità e la qualità dell'assemblaggio, invece che tentare di stupire con effetti particolari, come il Cyberpunk di Chiara "Hilenaluna" Dondi.

Se, durante la scorsa edizione di Lucca Comics and Games, lo stand del modding era solo una vetrina di lavori realizzati dagli appassionati, quest'anno gli organizzatori sono riusciti a fare le cose più in grande, coinvolgendo il pubblico e regalando molte soddisfazioni (oltre a qualche premio, che non fa mai male) ai concorrenti più bravi.

WCG 2009: UN ANNO D'ORO...

... D'oro, proprio come la medaglia vinta, in extremis e quasi in sordina, da Enrico "Hauntspy" Aurora nella specialità "minore" (ma non meno valida delle altre) *Wise Star 2*, originale puzzle game per telefonino, sviluppato da Samsung. Purtroppo, è questo l'unico risultato di prestigio conquistato a Chengdu dalla nazionale italiana. Sul prossimo numero dell'Arena faremo un reportage dettagliato della gare che hanno animato quest'edizione dei WCG, ma, visto che i WCG 2009 si sono ufficialmente chiusi poche ore prima di mandare in stampa questo numero, ci premeva almeno anticiparvi i risultati principali. Ecco come sono andati gli azzurri all'edizione 2009 dei World Cyber Games:

Atleta	Specialità	Risultato
Enrico "Hauntspy" Aurora	*Wise Star 2*	Medaglia d'oro
Paolo "Beta" Crispino	*Asphalt 4*	Eliminato nei quarti di finale
Claudio "Cloud Giannaco	*StarCraft*	Eliminato nel girone di qualificazione
Lorenzo "Lo7" Castelli	*Guitar Hero World Tour*	Eliminato nei quarti di finale
Andrea "Metalberserker" Coralli	*Guitar Hero World Tour*	Eliminato nel girone di qualificazione
Francesco "Ciap" Gavioli	*TrackMania Nations Forever*	Eliminato nel girone di qualificazione
Stefano "Chiamaera" Caruso	*FIFA 09*	Eliminato nel girone di qualificazione

sito di riferimento:
www.wcg.com

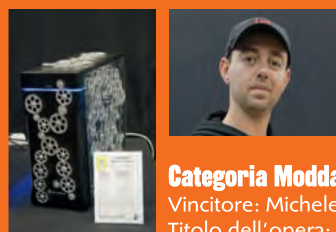
Largo ai vincitori

L'ultimo giorno della manifestazione Lucca Comics and Games 2009 è stato anche il più atteso dai partecipanti al Modding Contest, poiché hanno finalmente potuto scoprire come si era piazzato il loro lavoro. Come spesso accade, i giudizi di pubblico e giuria sono stati leggermente differenti, ma ciò era dovuto anche alle modalità di votazione: se il pubblico si è limitato a esprimere la preferenza a un case, i giurati hanno valutato ogni lavoro tramite una scheda, e il risultato finale era una media dei vari parametri (che includevano voci come "qualità tecnica", "qualità artistica", qualità dei materiali", "qualità del sistema di raffreddamento" e via dicendo). Il pubblico, quasi con un plebiscito, ha premiato l'Ybris Interceptor di Dagored, al secolo Alessandro Doronzo, che ha puntato tutte le sue carte sull'efficientissimo sistema di raffreddamento. Dagored si dunque portato a casa un case Gladiator 600 di Coolermaster, che era sponsor dell'evento insieme a Dremel e GMC. Dagored si è anche piazzato al secondo posto per la giuria, nella categoria dei case moddati (piazzamento che gli è valso un alimentatore e un dissipatore di Coolermaster, oltre a della componentistica per Dremel), mentre il terzo posto nella stessa categoria è andato a Biomechanic, di Darknight. Il primo posto secondo la giuria se lo è invece meritato l'originale Remember Modern Times di Michele "Mic" Epifanio, che riusciva ad accalappiare l'attenzione grazie agli ingranaggi in perenne movimento. Mic è stato premiato con un case HAF 922 e un alimentatore da 900 watt di Coolermaster, oltre che con vari accessori per Dremel.
Fra i curiosi case autocostruiti, la giuria ha attribuito il terzo a Trasparent Power di Marco 988, un PC elegantemente assemblato all'interno di un case trasparente, mentre sul secondo gradino del podio è salita l'unica ragazza che partecipava al concorso, Chiara Dondi, con il piccolo ma intrigante Cyperpunk. Il vincitore della categoria autocostruiti è stato Lorenzo "Lonherz" Armaroli, che con il suo particolare e ingombrante Kernel ha stupito un po' tutti.

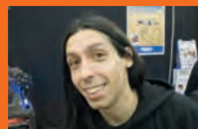
I PREMIATI DALLA GIURIA




Categoria Autocostruiti
Vincitore: Lorenzo "Lonherz" Armaroli
Titolo dell'opera: Kernel



Categoria Moddati
Vincitore: Michele "Mic" Epifanio
Titolo dell'opera: Remember Modern Times

Premio Speciale della giuria
Vincitore: Manuel "M81" Moggio
Titolo dell'opera: Cyberpunk



IL PREMIATO DAL PUBBLICO

Vincitore: Alessandro "Dagored" Doronzo
Titolo dell'opera: Ybris Interceptor

Foto di Marco Fechino, Studio Fechino

Intel Extreme Masters Global Challenge

DUBAI: STERMY ELIMINATO AI QUARTI

Un sorteggio sfortunato costa il podio al campione italiano.

Dopo l'eliminazione, a inizio anno, della squadra di *CounterStrike* dei Cubesports.AMD, la massima competizione mondiale di esports per club (gli Intel Extreme Masters) riserva un'altra delusione agli appassionati italiani di netgaming: questa volta, è toccata al fiore all'occhiello del gaming italiano, Alessandro "Stermy" Avallone che, dato per favorito all'Intel Extreme Masters Global Challenge di Dubai, è stato eliminato ai quarti da un avversario agguerritissimo: lo svedese Magnus "Fox" Olsson. L'Intel Extreme Masters Global Challenge è una competizione ufficiale dell'Electronic Sports League, cui si può accedere solo per invito da parte della stessa ESL e che raccoglie i più forti team e giocatori del mondo. Due le specialità di gara previste per l'edizione di quest'anno: la disciplina di squadra (5-vs-5) è stato l'intramontabile *CounterStrike 1.6*, con 12 posti disponibili (nessuna squadra italiana è stata invitata a questa competizione), mentre come disciplina individuale, quest'anno la scelta è caduta su *Quake Live*, con 16 posti a disposizione. L'unico giocatore italiano invitato è stato proprio il "nostro" Stermy, dato come favorito per il podio. Un pronostico, questo, che già dai primi giorni è sembrato alla portata del nostro connazionale, impostosi nel girone eliminatorio sconfiggendo tutti gli avversari. Purtroppo, uno sfortunato abbinamento ai quarti di finale contro il primo classificato del girone A (lo svedese Olsson) e una prestazione forse non all'altezza delle potenzialità del nostro campione sono costati la sconfitta al giocatore genovese, e la conseguente eliminazione dal torneo.

sito di riferimento: www.esl-world.net/masters



Alessandro "Stermy" Avallone, durante una pausa agli Extreme Masters di Dubai.

Mod per Unreal Tournament III

BAILTER RAY

"Il mio nome è Valentine, Phoenix Valentine".



■ Questi cartelli saranno la nostra ancora di salvezza in caso di morte prematura...



■ ... Mentre questi cristalli saranno la nostra infermeria da campo.

■ **Autore:** Niighteyes
■ **Genere:** Piattaforme a scorrimento
■ **Dimensioni:** 329 MB
■ **Internet:** www.moddb.com/mods/bailter-ray

FRUTTO del lavoro di quattro intraprendenti studenti universitari, *Bailter Ray* è una radicale Total Conversion per *Unreal Tournament III*, che tramuta il titolo di Epic in un piattaforme a scorrimento orizzontale.

Nel gioco si vestiranno i panni dell'intraprendente capitano Phoenix Valentine, alla ricerca della propria via verso casa, dopo essersi accidentalmente schiantato su un pianeta alieno. Considerate le analogie (dal protagonista alle ambientazioni fantascientifiche dal gusto vagamente rétro), non è difficile immaginare che fonte d'ispirazione per questo Mod possa essere stato il vetusto *Commander Keen*, che forse molti tra i giocatori più attempati ricorderanno per essere stato protagonista di alcuni dei primissimi platform a scorrimento per PC, nonché prodotti d'esordio di id Software (*Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*, giusto per citare qualche loro produzione).

Le analogie, tuttavia, si esauriscono qui, dato che il risultato finale presenta alcune significative differenze. Tanto per cominciare, *Bailter Ray* tenta un approccio "a due dimensioni e mezzo", nel senso che approfitta del suo motore tridimensionale per aggiungere la profondità di campo, permettendo al giocatore di muoversi su due diversi piani del paesaggio (abilità che si rivela straordinariamente utile per evitare il fuoco nemico). In secondo luogo, il temerario cosmonauta è armato di una pistola lanciarazzi che esige un costante controllo della direzione di fuoco per essere usata proficuamente (vale a dire che il puntatore del mouse o la seconda levetta analogica del gamepad, a vostra preferenza, saranno dedicati a tempo pieno alla mira dell'arma e che il protagonista non si limiterà a sparare davanti a sé come avviene nell'illustre antenato).

Considerati i tempi di sviluppo incredibilmente contratti (dodici settimane di lavoro complessive), *Bailter Ray* si presenta come un prodotto straordinariamente curato. Purtroppo, paga pegno di questa nascita-lampo con una durata limitata. Del resto, nelle stesse dichiarazioni dei suoi sviluppatori il titolo è inteso come un prototipo che potrebbe essere sviluppato e raffinato ulteriormente in seguito. Non resta che augurarsi che ai propositi segua un'effettiva volontà di riprendere i lavori, perché non manca il potenziale per un prodotto degno di nota.

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/bailter-ray**
2. Selezionate la voce **Download** e scaricate il file **2009-08-13-BailterRay_v1.0.zip**
3. Estraetene il contenuto e seguite le istruzioni contenute nel file **readme.txt**, poiché la procedura varia sensibilmente in base al sistema operativo.





VERDETTO



***Bailter Ray* trasforma *UT 3* in un gioco di piattaforme gradevole e tecnicamente solido. Il Mod pecca solo per l'esigua durata.**

Espansioni per Empire: Total War

EMPIRE: TOTAL WAR

Novità in vista per gli imperi di Creative Assembly.


Ogni giocatore, durante la campagna, ha un tempo limitato per effettuare le proprie "mosse".

Autore: Creative Assembly
Genere: Strategia
Prezzo: € 6,99
Internet: http://store.steampowered.com

PUR se Creative Assembly è focalizzata su *Napoleon*, il bellissimo *Empire: Total War* non è finito nel dimenticatoio. Le novità, essenzialmente, sono due, a parte le numerose patch che tramite Steam vengono installate automaticamente.

La prima è che, finalmente, è disponibile *The Warpath Campaign*, acquistabile al prezzo di 6,99 euro (**http://store.steampowered.com**): in questa campagna, centrata sul Nord America, prenderete il controllo di una delle cinque tribù indigene e dovrete vedervela sia con i "colleghi" indiani, sia con le potenze europee, decise a conquistare le pianure e le loro ricchezze. La campagna propone diverse novità, a partire da un nuovo albero tecnologico semplificato rispetto a quello di *Empire*, ma completamente inedito, passando per unità mai viste prima e costruzioni completamente diverse dalla controparte europea. Oltre a ciò, *The Warpath Campaign* è molto interessante per le difficoltà che pone anche ai giocatori veterani di tutti i *Total War*. Combattere, per una volta, dalla parte degli indiani, con archi e frecce, truppe non addestrate e pochissime armi da fuoco è sempre una sfida, in special modo quando dovrete vedervela con le truppe europee regolari.

E sono duelli che non potrete evitare, in quanto tutte e cinque le nazioni indiane hanno come obiettivo la riconquista delle colonie europee: il confronto con l'uomo bianco e i suoi bastoni del tuono è quindi alle porte! Consigliamo *The Warpath Campaign* ai fan del periodo storico in questione, che non conosce molti titoli dedicati, ma anche ai giocatori più esperti di *Empire*, per una sfida diversa e decisamente coinvolgente. La seconda novità consiste, invece, nell'arrivo della campagna multigiocatore, prevista più o meno per quando leggerete queste righe. Abbiamo avuto occasione di provarla negli studi di Creative Assembly, ed è davvero appassionante. Sarà possibile giocare con un amico in carne e ossa, con cui potrete allearvi o combattere senza quartiere. Le opzioni per la campagna sono numerose e permettono di stabilire variabili quali la quantità di tempo disponibile per ogni turno nella mappa strategica, oppure se combattere le battaglie in modo automatico o direttamente sul campo tridimensionale. Non manca la possibilità di fare i furbi: ci si allea con l'amico umano, poi si passano fondi sottobanco ai suoi nemici, che improvvisamente diventano ricchissimi e possono limitare la sua espansione. La campagna multiplayer sarà resa disponibile per metà dicembre (al momento in cui vi scriviamo, manca un mese) e sarà completamente gratuita per chi ha già comprato *Empire: Total War*.

Paolo Paglianti



GUERRA INDIANA

In *The Warpath Campaign*, le vostre truppe saranno sempre inferiori a quelle europee: ecco, quindi, che per sopravvivere prima, e vincere poi, sarà necessario raggruppare eserciti enormi e attaccare il nemico superandolo nel numero – esattamente il contrario di quanto facevate in *Empire*. Con lo sviluppo tecnologico sarà possibile migliorare leggermente l'efficacia degli uomini in combattimento, o "produrre" unità d'élite più potenti di quelle standard.








Combattere contro un amico è divertentissimo; conquistargli Parigi dopo aver infranto l'alleanza, non ha prezzo.

Tecnologia spirituale

Creative Assembly ha realizzato un albero tecnologico completamente rinnovato per *The Warpath Campaign*. Ecco, quindi, che potremo studiare la "medicina dello spirito", che "corazzerà" i nostri guerrieri, oppure il Dreamwalking, che ci permetterà di vedere le truppe nemiche nascoste. Oltre alle tecnologie "spirituali", troverete quelle legate alle armi (inizialmente, per esempio, potrete acquistare le armi, piuttosto che produrle) e quelle economiche. E se la vostra nazione indiana sopravvivrà abbastanza, potrete sviluppare anche una rudimentale economia.



Mod per Left 4 Dead

MONSTER FACTORY

L'unione fa la forza, soprattutto quando si parla di Mod.

- **Autore:** Factory D.T.
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Gioco richiesto:** *Left 4 Dead*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/monster-factory

ANCORA nelle sue fasi iniziali di sviluppo, *Monster Factory* è un Mod per *Left 4 Dead* che si fa notare per l'intenzione d'introdurre qualcosa di più che nuovi scenari. Promette, infatti, una serie di caratteristiche in grado di rinverdire in modo mirato lo sparatutto multiplayer cooperativo di Valve.

Il progetto nasce, di fatto, dalla fusione di tre lavori minori, precedentemente slegati tra loro. Il *Monster Mod* darà il suo contributo introducendo nuovi tipi di infetti: arachnurse, superboomer, infecter e verynfected sono i nuovi arrivi, di cui non è ancora dato sapere molto, al di fuori del design ricavabile dai disegni preparatori. Il *Weapon Mod*, prevedibilmente, metterà a disposizione dei giocatori svariate nuove armi da fuoco (mitragliatrici, fucili da cecchino, pistole, shotgun) e da mischia (una sega circolare, un machete, una pala e un tubo di ferro sono quelle fin qui note).



Il punto più interessante della produzione va identificato, con ogni probabilità, nell'apporto del *Mission Mod*, che offrirà nuove sfide, integrando l'originale struttura di gioco con obiettivi aggiuntivi alle mappe; per esempio, potrà essere richiesto di recuperare un quinto superstite nascosto in qualche punto dello scenario o di rintracciare e uccidere uno speciale infetto "untore", per prevenire l'ulteriore dilagare dell'epidemia nella zona.



Come potete notare, la qualità dei dettagli è impressionante...

GIOCHI COMPUTER

Mod per Left 4 Dead

DEAD BEFORE DAWN

Cadaveri in saldo al reparto alimentari. E si muovono ancora.

- **Autore:** L4D Mods Community
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Gioco richiesto:** *Left 4 Dead*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/dead-before-dawn

COSA chiedere di meglio al gioco che ha consacrato la nuova generazione di "zombi corridori" al mondo videoludico, se non una riproduzione dettagliata degli ambienti visti in "Dawn of the Dead"?

Il film di Zack Snyder, dopotutto, ha recentemente rilanciato il genere (ispirandosi a sua volta all'omonima pellicola di Romero di cui dovrebbe essere remake, sebbene si sia preso qualche licenza creativa). *Dead Before Dawn* nasce da una lunga lavorazione (iniziata nel lontano 2005) come mappa per *No More Room in Hell* (Mod per *Half-Life 2* mai completato), salvo poi rivelarsi solo recentemente una base perfetta per una campagna dedicata a *Left 4 Dead*.


Perfino gli esterni del Crossoroads Mall sono stati riprodotti nei dettagli.

In questo Mod potremo esplorare in lungo e in largo una ricostruzione fedelissima (a tratti quasi maniacale, come testimoniano le immagini) del Crossoroads Mall visto in "Dawn of the Dead". Il centro commerciale, divenuto un simbolo della società consumistica americana e scenario tipico di molte pellicole dell'orrore, verrà qui riproposto in ogni sua parte, magazzino e ampio parcheggio compresi, permettendo il dipanarsi di una campagna che lascia sperare in qualcosa di più articolato di un semplice contenitore in cui riversare meccanicamente orde di infetti.



In attesa che il progetto veda la fine della sua gestazione, va segnalato che Valve avrebbe deciso di omaggiare tanto lavoro richiamando il cast di doppiatori del quartetto di protagonisti di *Left 4 Dead*, per fargli incidere alcune frasi ad hoc.

GIOCHI COMPUTER

Crea una mappa per DRAGON AGE: ORIGINS

Il nuovo classico di BioWare consente di creare avventure infinite. **Vincenzo Beretta** dà un primo sguardo all'editor.

COSA SERVE?

- Una copia di *Dragon Age: Origins*
http://dragonage.bioware.com/

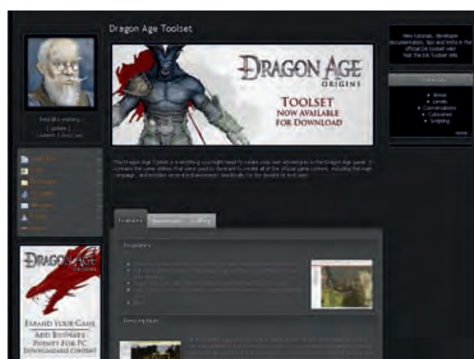
- Una copia del Toolset
http://social.bioware.com/toolset.php

- Se il vostro sistema operativo è Windows XP, ***deve*** essere aggiornato al Service Pack 3, o installare il Toolset darà gravi problemi al vostro PC.

LA GUIDA STRATEGICA IN ITALIANO

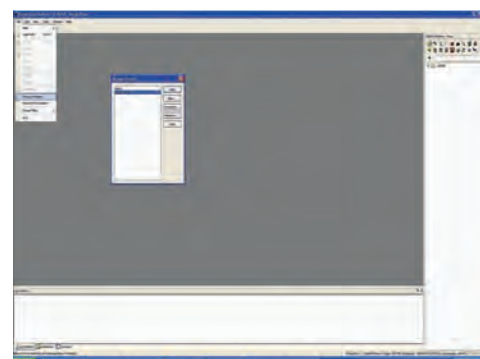
Anche i giocatori italiani di *Dragon Age* possono usufruire dell'ausilio della guida ufficiale al gioco realizzata dall'editore specializzato statunitense Prima Games. La versione nella nostra lingua è pubblicata da Multiplayer.it Edizioni, e costa 16,90 euro. Il libro guida il giocatore passo-passo nell'esplorazione di *DA*: dalla creazione del personaggio, a mappe e dettagli su tutte le quest, i compagni, i mostri, gli "obiettivi" e molto altro ancora.





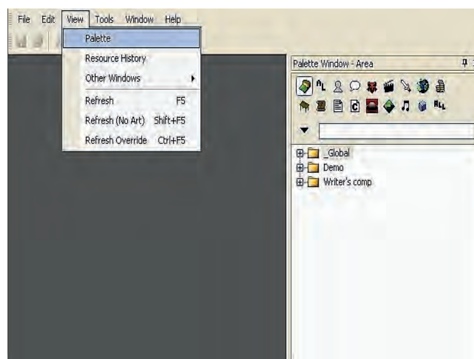
SCARICARE L'EDITOR

1 Lo strumento per creare nuove avventure in *Dragon Age: Origins* deve essere scaricato dal sito di BioWare all'indirizzo **http://social.bioware.com/toolset.php**. Solo gli utenti che hanno registrato il gioco potranno accedere a questa utility. Il file "pesa" 460 MB. Se si possiede Windows XP, il sistema operativo ***deve*** essere aggiornato al SP3.



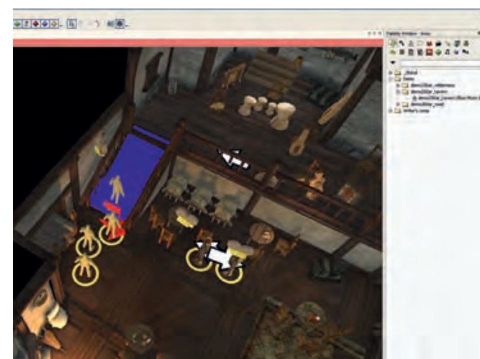
ESAMINARE UN MODULO

2 Lo strumento è tanto sofisticato quanto complesso, ma BioWare dà la possibilità di iniziare a conoscerlo esaminando un piccolo modulo dimostrativo. Dalla barra menu selezioniamo **File** e, nel menu, **Manage Modules**. Apparirà una finestra con tutti i moduli creati o scaricati. Per la prima esplorazione scegliamo **Demo**.



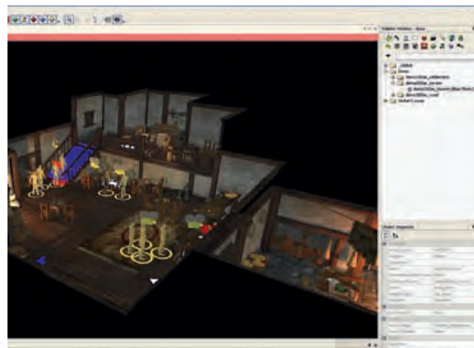
GLI INGREDIENTI DELL'AVVENTURA

3 *Dragon Age* fornisce una serie di elementi, chiamati "Risorse", con cui popolare le nostre avventure. Possono essere aree di gioco, oggetti, personaggi, creature... Ma anche scene di intermezzo, dialoghi, effetti sonori e così via. Se la "tavolozza" da cui possiamo accedere alle Risorse non è visibile, apriamola dal menu **View** e selezionando **Palette**.



TUTTO INIZIA IN TAVERNA

4 Avendo caricato il modulo "Demo", noteremo come ci siano delle aree già pronte a fare da esempio. Nella tavolozza selezioniamo la prima icona, **Areas**. Clicchiamo la cartelletta **Demo**, quindi **Demo200ar_tavern** e infine **Demo200ar_tavern (Blue Moon Inn)**. L'editor caricherà la "Taverna della Luna Blu", uno dei classici luoghi ove i personaggi si ritrovano.



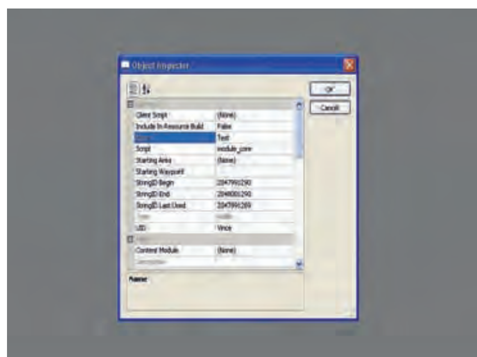
IL MONDO INTORNO A NOI

5 La taverna, come possiamo vedere, è già popolata di personaggi e altri elementi. Per esaminarli meglio, apriamo il menu **View**, andiamo su **Other Windows**, e infine selezioniamo **Objects Inspector**. Apriremo una finestra in cui vengono riportate tutte le caratteristiche di una Risorsa che abbiamo selezionato, con la possibilità di modificarle.



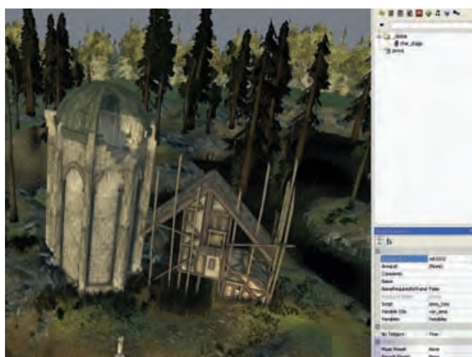
CONOSCIAMO I NOSTRI AMICI...

6 Ora spostiamo lo sguardo sulla colonna a sinistra della finestra principale. Qui sono indicate tutte le Risorse presenti nella taverna. Possiamo esaminarle una a una cliccando sul loro nome. È un buon modo per vedere cosa offre il Toolset: oltre a personaggi, oggetti e "creature" ci sono altri strumenti utili, come i suoni che il giocatore sentirà.



INIZIAMO A CREARE

7 Proviamo a inventarci un luogo di avventura. Dal menu **File** scegliamo **Manage Modules**, quindi, nella finestra, clicchiamo su **New**. Si aprirà una scheda con le proprietà generali del modulo. Scriviamo **Test** accanto a **Name**, e il nostro nome accanto a **UID**. Non tocchiamo gli altri campi. Clicchiamo su **OK**, selezioniamo **Test** e clicchiamo su **Open**.



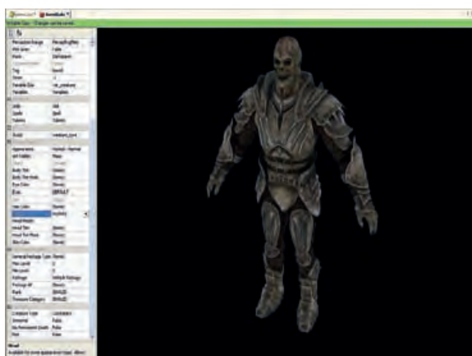
LA PRIMA AREA

8 Da **File** scegliamo ora **New** e quindi **Area**. Nella finestra che ci chiede il nome, digitiamo **Prova**. Apparirà uno schermo nero. Nell'**Object Inspector** selezioniamo **Area Layout** e clicchiamo sui **tre puntini a destra**. Si aprirà una finestra con tutte le aree di *Dragon Age*. Clicchiamo due volte su **ost101d.arl**. Apparirà una capanna in una palude.



IL PRIMO PASSO

9 Il luogo dove i personaggi entreranno è importante, ma non tutta l'area è percorribile. **View**, quindi **Environment** e **Pathfinding Points**: le zone attraversabili appariranno in verde. Clicchiamo con il tasto **destro** sull'area, **Insert Waypoint** e posizioniamo il punto di ingresso. Nell'**Object Inspector** scriviamo **Start** accanto a **Name** e a **Tag**.



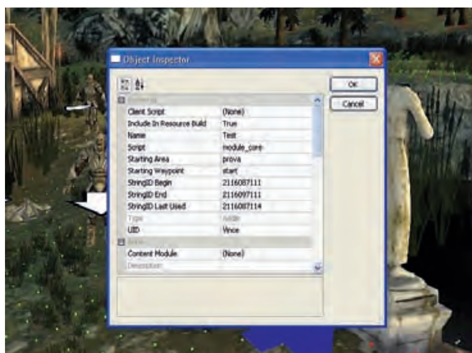
MOSTRI A PROFUSIONE

10 Per finire, piazziamo un paio di mostri. **File**, quindi **Creature.** Chiamiamole **Horrid** e clicchiamo su **OK**. Apparirà l'editor di creature. Nel campo **Group** selezioniamo **_hostile**. Come **Race** mettiamo **Darkspawn** e come **Appearance** scegliamo **Hurlock – Normal**. Infine, nel campo **Head** indichiamo **Hurlock1**.



L'ORDA NERA

11 Clicchiamo in alto a sinistra sulla linguetta "**prova.are**" e torneremo a vedere la capanna. Nella "Tavolozza delle Risorse" clicchiamo sull'icona **Creatures** e selezioniamo **Horrid**. Piazziamone tre o quattro dove più ci piace (ma sempre in zone valide, indicate in verde). Salviamo e procediamo all'ultimo passo, "esportare" il modulo.



AL SALVATAGGIO

12 Da **File** selezioniamo **Manage Modules.** Clicchiamo su **Test** e quindi **Properties.** Nel campo **Starting Area** clicchiamo sui **tre puntini** e scegliamo **Prova**. Per **Starting Waypoint** scegliamo **Start**. Andiamo nel menu **Tools**, poi **Export** e infine **Export With Dependent Resources**. Per giocare, lanciamo *Dragon Age*: lo troveremo sotto **Other Campaigns**.

ATTENTI AL BUG!

Il lancio del Toolset per *Dragon Age: Origins* non è stato dei più fortunati. Sotto Windows XP, l'utility gira solo su sistemi operativi aggiornati al Service Pack 3, ma sullo schermo non appare nessun avviso a riguardo. Il fatto grave è che un bug con MS SQL Service (che viene installato con il programma) può causare un ciclo infinito di riavvii del PC. In questo inconveniente, per fortuna, non si incappa sotto Vista o Windows 7. Se utilizzate XP, assicuratevi dunque di essere aggiornati al SP 3 utilizzando il servizio **Windows Update**, cui potete accedere dal menu **Start**. Altrettanto gravi, anche se non frequenti, sono i problemi di alterazione dei file della campagna originale riscontrati da alcuni utenti. Se ciò dovesse accadere, provate a rinominare (o cancellare) la cartella **Single Player** che trovate nella directory **/Miei Documenti/ Bioware/Dragon Age/Modules**. Un terzo problema è l'apparente impossibilità, sempre sotto alcuni sistemi, di "esportare" correttamente i moduli (come indichiamo al punto 12 di questa guida) per testarli in gioco. Infine, il Toolset sembra dare grattacapi a diversi utenti che hanno acquistato il gioco su Steam, ma una soluzione (temporanea) è stata pubblicata su: **http://social.bioware.com/wiki/datoolset/index.php/Installation_with_Steam**. BioWare è già al lavoro su questi difetti e ha promesso di correggerli tramite una o più patch. Mentre andiamo in stampa, però, non ha ancora annunciato alcuna data ufficiale per tali aggiornamenti. Intanto, potete fare riferimento sia al forum ufficiale (**http://social.bioware.com/forum/1/category/8/index**) sia alla "Wiki" creata da BioWare per il Toolset (**http://social.bioware.com/wiki/datoolset**). Quest'ultima è, al momento, assai incompleta e confusa, e anche nei tutorial omette informazioni importanti (per esempio, è necessario dare manualmente un nome a un "punto di navigazione" per poterlo selezionare quale punto d'ingresso in un'area, ma tale importante passo, mentre scriviamo, non è indicato). La comunità sta in parte rimediando a queste lacune e su Youtube sono già apparsi alcuni interessanti video-tutorial (per rinvenirli è sufficiente cercare "Dragon Age Tutorial" nel motore di ricerca di Youtube). Infine, una community di modder è già apparsa sul BioWare Social Network, e alcuni "progetti" (ovvero Mod per *DA*), sia completi, sia in beta, sono presenti al link **http://social.bioware.com/browse_bw_projects.php**. Tra questi, una semplice ma popolare modifica che aggiunge una cassa ove riporre gli oggetti in più nell'accampamento del party.

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Mondi virtuali

UN MAGICO MONDO A PORTATA DI BROWSER

Sfruttando l'esperienza dei giochi di carte collezionabili, Estiah *porta una ventata d'aria fresca tra i titoli freeware online.*





L'esplorazione del mondo di *Estiah* è quasi completamente testuale.

NEL sempre più caotico mondo dei "browser game" gratuiti (i giochi che richiedono il solo programma di navigazione su Internet per funzionare), orientarsi è ormai diventata un'impresa improba.

Cloni su cloni di dubbia qualità del famoso *Ogame* hanno saturato il mercato, rendendo il genere sempre meno appetibile per i giocatori più esigenti. Il poco conosciuto *Estiah*, tuttavia, è dotato di numerose caratteristiche che lo differenziano dalla massa, rendendolo fresco e originale. A introdurre nel mondo di *Estiah* ci pensa una home page dal notevole impatto grafico, ma non bisogna farsi ingannare: il gioco, che ci mette nei panni di un avventuriero in un mondo fantasy, è quasi completamente testuale, fatta eccezione per le piccole immagini che ne descrivono le città.

Sin dai primi minuti, *Estiah* non fa molto per nascondere la propria profondità, e per comprendere il funzionamento del sistema di combattimento e d'avanzamento del personaggio è necessario leggere attentamente i consigli dei tutorial non interattivi. Per attaccare un nemico o allenarsi in una delle abilità secondarie (come raccogliere legna, erbe, o lavorare in miniera) servono punti azione, che vengono ricaricati lentamente con il passare del tempo. Spostarsi da una città all'altra, invece, non costa punti, ma è consentito una sola volta al giorno. Sfruttando un'abilità particolare (sia di combattimento, sia di commercio) la si fa crescere e, al raggiungimento di un certo valore, il giocatore otterrà un potenziamento delle proprie capacità. In *Estiah* non esistono punti esperienza: si sale di livello semplicemente incrementando le proprie caratteristiche fondamentali. Quali abilità decidere di "allenare" diventa, quindi, una scelta nodale per ottimizzare l'avanzamento del proprio personaggio.

Nel mondo di *Estiah* non ci si limita a combattere. In ogni città è presente un mercato in cui comprare e vendere le merci: controllare i valori di domanda e offerta dei vari centri abitati permetterà ai giocatori meno aggressivi d'intraprendere una florida carriera da mercante. Se, invece, allevare mostri è il vostro sogno nel cassetto, *Estiah* ve ne dà la possibilità, permettendovi di far competere il vostro "cucciolo" in emozionanti gare di corse o in sanguinose battaglie nell'arena. Ogni 24 ore sarà poi possibile svolgere uno dei numerosi lavori a disposizione per potenziare in maniera rapida e indolore il proprio personaggio.

Se avrete la pazienza di superare lo scoglio iniziale dovuto all'originalità delle meccaniche di gioco, *Estiah* saprà ricompensarvi con sfide sempre stimolanti e interessanti, garantendo accesso, gradualmente, a nuove azioni e abilità.

Il fascino della scoperta è proprio l'asso nella manica di *Estiah*, che si ritaglia meritatamente un posto di rilievo nell'affollato mondo dei giochi per browser gratuiti.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

È possibile avventurarsi nel mondo di *Estiah* partendo dall'indirizzo **www.estiah.com**. Il gioco è interamente in inglese, ma per sfruttare le funzioni base basteranno una conoscenza scolastica della lingua e un po' di buona volontà. Una Wiki (solo in lingua inglese) raccoglie tutte le informazioni su Charm, abilità, mostri e luoghi da esplorare, all'indirizzo **http://estiah.aswt.net**. Giocare a *Estiah* non costa nulla, ma donando qualche dollaro agli sviluppatori è possibile usufruire di piccoli vantaggi. Come tutti i browser game, anche *Estiah* non richiede l'installazione di alcun client.

Questione di mazzo

Chi ha un po' d'esperienza con i giochi di carte collezionabili, troverà semplice apprendere il sistema di combattimento di *Estiah*. Le azioni da compiere durante gli scontri, legate ad amuleti chiamati Charm, sono infatti decise dal giocatore prima che la battaglia abbia inizio, mediante la creazione di veri e propri "mazzi di azioni" denominati Gear. A combattimento iniziato, non sarà possibile influire in alcun modo sul risultato dello scontro: a ogni turno, il personaggio pescherà a caso dal mazzo uno Charm e ne eseguirà l'azione corrispondente, fino a quando uno dei duellanti non sarà rimasto senza punti vita o senza Charm. Il sistema di scontri fra giocatori (il cosiddetto PvP) è interessante senza essere frustrante: le penalità, in caso di sconfitta, si limitano unicamente al punteggio in classifica e non intaccano risorse o abilità. I giocatori più competitivi potrebbero non amare il "buonismo" che permea tale scelta, ma siamo sicuri che in molti la troveranno una caratteristica gradita.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N° 162

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gestionale calcistico

FOOTBALL MANAGER 2010

Si apre la stagione del calciomercato firmata Sega e Sports Interactive.





Il momento di scendere in campo è reso più realistico da una visuale di gioco del tutto rinnovata.

COME ogni anno, arriva puntuale la versione dimostrativa del manageriale calcistico di Sega, pubblicata in due versioni, Vanilla e Strawberry, che differiscono per dimensioni e opzioni.

COMANDI PRINCIPALI
La vostra carriera manageriale andrà portata avanti usando il mouse.

Il demo proposto da GMC all'interno del DVD è quello più esteso (Strawberry) che, oltre a permettere la selezione di un nutrito numero di lingue – fra cui l'italiano – mette a disposizione dell'utente ben tredici partite in avvio rapido (rispettivamente, dei campionati di Brasile, Danimarca, Inghilterra, Francia, Italia, Irlanda del Nord, Norvegia, Portogallo, Scozia, Spagna, Svezia, Turchia e Galles). Entrambe le versioni del demo di *Football Manager 2010* consentono di giocare metà stagione, inoltre le partite salvate sono compatibili con la versione completa del gioco. Un'occasione imperdibile, quindi, per testare le caratteristiche di uno dei migliori manageriali calcistici in circolazione e di apprezzare così tutte le novità introdotte rispetto alla precedente versione *2009*. Piccoli e grandi miglioramenti che renderanno l'esperienza di gioco ancora più appassionante e intuitiva, per merito, soprattutto, della rinnovata interfaccia.

Dopo aver avviato la procedura d'installazione, attendete che il programma abbia finito di estrarre tutti i file (ci vorrà qualche minuto) e, una volta apparsa la prima schermata, selezionate la lingua preferita fra quelle disponibili, che comprendono anche l'italiano. Seguite la procedura guidata accettando il contratto di licenza, scegliendo una delle due modalità d'installazione (optate per "Avanzata" qualora desideriate selezionare la cartella di destinazione dei file: sono necessari almeno 2 GB di spazio libero su hard disk) e autorizzando l'aggiornamento delle DirectX.

Casa: Sega
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Football Manager 2010 Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

FIFA MANAGER 10

Genere: Gestionale calcistico
Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Altro manageriale calcistico, questa volta targato Electronic Arts, per realizzare il desiderio di portare al successo la vostra squadra nello sport più amato in Italia. Il demo vi offrirà anche l'occasione di provare un rinnovato sistema di simulazione della partita in tre dimensioni che, pur essendo distante anni luce dalla qualità offerta dai giochi di calcio veri e propri, rappresenta una novità da non trascurare. Il demo di *FIFA Manager 10* contiene tutte le opzioni e modalità presenti nel gioco completo e permette di cimentarsi nei campionati inglese, polacco, francese, spagnolo, tedesco e italiano, scegliendo fra ben cinque livelli di difficoltà. Dopo aver avviato la procedura d'installazione, selezionate la lingua e la cartella che ospiterà i file (sono necessari 1,6 GB di spazio libero su hard disk). Per completare l'installazione, alla fine, cliccate sul pulsante "Terminare".

WOLFENSTEIN

Genere: FPS
Casa: Activision Blizzard
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Continua la lotta contro i nazisti dell'agente speciale Blazkowicz che, dopo *Return to Castle Wolfenstein*, si trova nuovamente impegnato a combattere contro i tedeschi. Pare, infatti, che le forze del Reich siano in possesso di una nuova, pericolosissima arma. *Wolfenstein* è il più recente capitolo di una serie di sparatutto in prima persona che ha scritto la storia del genere, ma non solo. Infatti, il primo *Castle Wolfenstein* era un gioco stealth con visuale dall'alto datato 1981, evolutosi dieci anni più tardi in *Wolfenstein 3D*, capostipite del genere degli FPS.
Il gioco può essere affrontato scegliendo fra quattro diversi livelli di difficoltà (da Facile a Uber), selezionabili all'inizio della partita. La difficoltà è comunque modificabile in qualsiasi momento accedendo alla schermata delle opzioni nel corso della partita. Per installare il demo di *Wolfenstein* sono necessari 800 MB di spazio libero su disco fisso.

PAINKILLER: RESURRECTION

Genere: FPS
Casa: JoWooD
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Spin-off dell'omonima serie *Painkiller*, *Painkiller: Resurrection* propone le vicende di un nuovo protagonista, Bill Sherman, che dopo la sua morte sarà assoldato dal Paradiso per combattere l'eterna lotta fra Bene e Male.
Per installare il demo, è necessario masterizzare l'immagine .iso con il software DeepBurner, contenuto in questo DVD tra le Utility, oppure montarla su una periferica virtuale (utilizzando, per esempio, un programma come Daemon Tools Lite, scaricabile gratuitamente dal sito Internet **www.daemon-tools.cc**). Avviata la procedura, accettate il contratto di licenza e selezionate le successive opzioni in base alle vostre preferenze (aggiunta del collegamento sul desktop o installazione per tutti gli utenti del PC, eccetera).



PAINKILLER: RESURRECTION

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Morti viventi, parrucchiere, agricoltori ed esperti di animali esotici: come ogni mese, la sezione dedicata ai giochi shareware fa del suo meglio per accontentare tutti i gusti, proponendo dei titoli divertenti e immediati. I quattro giochi proposti sono offerti in versione dimostrativa gratuita, che permette di provarli per 80 minuti ciascuno.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Questo mese, Giochi per il Mio Computer ripropone un Mod già pubblicato negli scorsi mesi ma richiesto a gran voce dai lettori: *Stronghold 2 Crusader*. Ad accompagnare questa splendida Total Conversion, ci sono il character creator di *Dragon Age: Origins* e il manuale, in italiano e in PDF, di *Alone in the Dark*, il gioco allegato a questo numero di GMC.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato dell'attesissimo seguito dell'FPS di 2K Games: *Bioshock 2*, in attesa dell'uscita del gioco.



Mod e Add On

MOD PER STRONGHOLD 2 STRONGHOLD 2 CRUSADER

A grande richiesta, Giochi per il Mio Computer ripropone il Mod per *Stronghold 2* intitolato *Crusader*, realizzato da Marlords, un talentuoso utente italiano. Inserito, qualche mese, fa, nella versione "virtuale" del DVD, *Crusader* è una Total Conversion che permette di rivivere le crociate in Terra Santa. Nella cartella **Mod/Stronghold2** troverete tutti i file necessari all'installazione del Mod, nonché degli utilissimi documenti in formato txt e PDF che spiegano come effettuare la procedura e illustrano in modo estremamente dettagliato i contenuti di questo Mod, che prevede anche una mappa esclusiva dedicata a GMC!

DRAGON AGE: ORIGINS CHARACTER CREATOR

Un piccolo assaggio di *Dragon Age: Origins*, il gioco di ruolo fantasy di BioWare, di cui proponiamo il sistema di creazione del personaggio. Per provare il Character Creator, occorre installarlo come un normale programma cliccando due volte sul file eseguibile, e attendere il completamento della procedura. Una volta avviato il programma, dopo un filmato introduttivo che presenta il gioco completo, avrete modo di sbizzarrirvi nella creazione del vostro alter ego virtuale, scegliendone sesso, razza, classe e modificandone a piacimento tutte le caratteristiche fisiche e le abilità. Per unire l'utile al dilettevole, potrete salvare il personaggio creato al fine di utilizzarlo nel gioco completo. Inviando la vostra creatura ai server di BioWare, riceverete in cambio un oggetto esclusivo (una pietra della fortuna), di cui servirvi in *Dragon Age: Origins*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER ALONE IN THE DARK

Il materiale aggiuntivo per *Alone in the Dark*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Nella cartella troverete il manuale in italiano e in formato PDF delle nuova impresa di Edward Carnby.



DRAGON AGE: ORIGINS CHARACTER CREATOR



DRAGON AGE: ORIGINS CHARACTER CREATOR


STRONGHOLD 2 CRUSADER

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.10
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

PES 2010 V1.01
Primo file di aggiornamento ufficiale pubblicato da Konami per l'ultima versione del suo noto gioco di calcio. La patch aggiunge tre opzioni alla modalità online (Miti, Comunità e Competizione) e attua alcune modifiche di minore entità.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2010 OCTOBER UPDATE
Nuova patch per il manageriale calcistico di Eidos: il file apporta numerose migliorie al motore di gioco, aggiunge la visualizzazione dei marcatori nella pagina dei risultati, rende più accessibile la modalità finestra/schermo intero e attua varie modifiche minori.

RISEN V1.01
Prima patch ufficiale di Deep Silver per il gioco di ruolo *Risen*. Il file aggiorna il gioco occupandosi principalmente di correggere dei problemi verificatisi con le schede grafiche GeForce 6 e 7.

WOLFENSTEIN V1.11
Nuovo aggiornamento ufficiale per lo sparatutto in prima persona di Activision Blizzard *Wolfenstein*, proposto in versione demo all'interno del DVD allegato a questo numero di GMC. La patch, da applicare solo dopo aver già aggiornato il gioco alla versione 1.1, risolve alcuni problemi della modalità per giocatore singolo, fra cui crash occasionali e danneggiamento dei salvataggi. Le partite salvate prima dell'applicazione della patch sono compatibili con la versione aggiornata del gioco.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2010


PES 2010

Shareware

SALLY'S QUICK CLIPS
Come applicare le meccaniche di un puzzle game al mestiere di parrucchiera? Semplice: per eseguire shampoo, taglio e piega, occorre prima riempire gli indicatori corrispondenti creando gruppi di tre o più elementi di uno stesso tipo. Regole facili, quindi, cui va aggiunto un pizzico di destrezza e velocità per non fare spazientire i clienti in attesa.



KELLY GREEN GARDEN QUEEN
Avete il pollice (virtuale) verde? Provate a scoprirlo con *Kelly Green Garden Queen*, dando una mano alla protagonista per soddisfare le esigenze dei clienti e trasformare un piccolo vivaio in una vera azienda agricola. Accettate le ordinazioni per telefono e datevi da fare per seminare, innaffiare e raccogliere ogni tipo di ortaggio nel minor tempo possibile.



ZOMBIE BOWL-O-RAMA
Gli sviluppatori di questo bizzarro gioco, forse, si sono ispirati al film "L'alba dei morti dementi" per avere l'idea di sconfiggere un'invasione di Non Morti in una maniera di certo non convenzionale: a colpi di palla da bowling. Le regole sono semplici: gli zombi sono i birilli e dovete fermarne l'avanzata facendo strike! Potete giocare contro il computer, o in compagnia di un amico, sullo stesso computer per 80 minuti.



ZULU'S ZOO
"Ci son due coccodrilli e un orango-tango, due piccoli serpenti, un'aquila reale" e così via... riuscirete a scovarli tutti per catalogare, nutrire e curare ogni singolo animale presente nello zoo? Il vostro aiuto è indispensabile, quindi aguzzate bene la vista, identificate tutte le fiere richieste e preparatevi a scoprire tante curiosità sugli animali esotici.



Video

Bioshock 2

guida al
GIOCO COMPLETO



Il male sta covando nel cuore verde di Manhattan!

ALONE IN THE DARK

Come giocare



Per giocare ad *Alone in the Dark* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Alone in the Dark**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi > Alone in the Dark**. Per giocare, è necessario che il DVD sia inserito nel lettore.

Il manuale

Troverete il manuale di *Alone in the Dark* all'interno del DVD di gioco. Si tratta di un file in PDF di circa 20 pagine, tutto in italiano. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale di *Alone in the Dark* anche nel DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\Gioco allegato**. Il file può essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

La lingua

Alone in the Dark è tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi. La traduzione, così come il doppiaggio, è di buon livello e non fa rimpiangere la versione originale del gioco.

NATA nel lontano 1992, la serie di *Alone in the Dark* rappresenta uno dei capostipiti del genere Survival Horror. Pur con gli inevitabili elementi in comune, i vari episodi susseguitisi nel corso degli anni hanno saputo introdurre interessanti novità, prima tra tutte il costante mutamento fisico del protagonista, Edward Carnby, detective specializzato nello studio del paranormale.

Se avete apprezzato le sue peripezie, non potete certo lasciarvi sfuggire quest'ultimo episodio. D'altro canto, sono passati ben sette lunghi anni dalle ultime avventure in salsa horror di Edward e vestirne nuovamente i panni è quasi come rincontrare un amico di vecchia data.

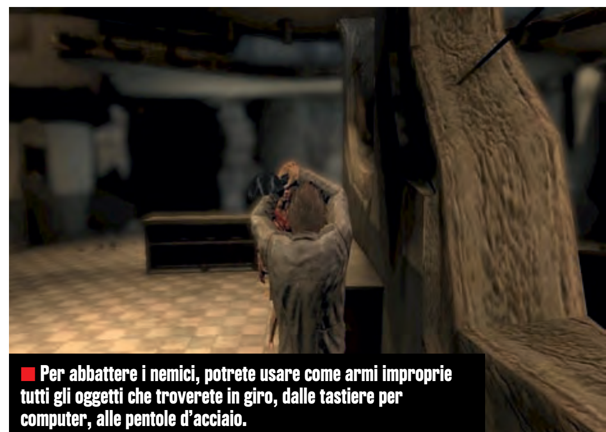
Questa volta, non dovrete esplorare lugubri manieri alla ricerca di forze demoniache nascoste nei sotterranei. Avrete a che fare, invece, con un intricato mistero che vi porterà nel bel mezzo della Grande Mela, precisamente a Central Park. Il polmone verde di Manhatta si è infatti trasformato, da luogo di svago per i newyorkesi, in un ricettacolo di spiriti maligni, che hanno pensato bene di risvegliarsi per mettere a soqquadro il mondo intero.

L'ambientazione è una delle novità più interessanti di *Alone in the Dark*, ma non è certo l'unica. Anche la gestione dell'inventario e della cura delle ferite hanno subito un evidente processo di modernizzazione (al posto dei classici zaini pieni di icone, tutti gli oggetti in vostro possesso saranno visualizzabili addosso al protagonista), e sono disponibili due visuali: una in prima persona, perfetta per prendere la mira con la pistola, e una in terza, che risulta più efficace quando bisognerà compiere dei salti o interagire con l'ambiente. A ciò si aggiunge un'originale struttura a "episodi", di cui parliamo nel paragrafo intitolato "Si va in scena".

Cosa state aspettando, dunque? Leggete d'un fiato queste pagine e gettatevi in una nuova avventura piena di demoni e misteri da svelare. Il Male va estirpato alla radice e questo Edward Carnby lo sa! GIOCHI COMPUTER


Grazie alla visuale in soggettiva è possibile prendere la mira.




Per abbattere i nemici, potrete usare come armi improprie tutti gli oggetti che troverete in giro, dalle tastiere per computer, alle pentole d'acciaio.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Alone in the Dark* è costituito da un processore a 2,6 GHz, 1 GB RAM (2 GB se usate Windows Vista), una scheda 3D 256 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 9,5 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, consigliamo un processore dual core, 2 GB di RAM, una scheda 3D 512 MB compatibile con DirectX 9.0c e un joypad. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7.



ATTENZIONE!
Connessione a Internet indispensabile

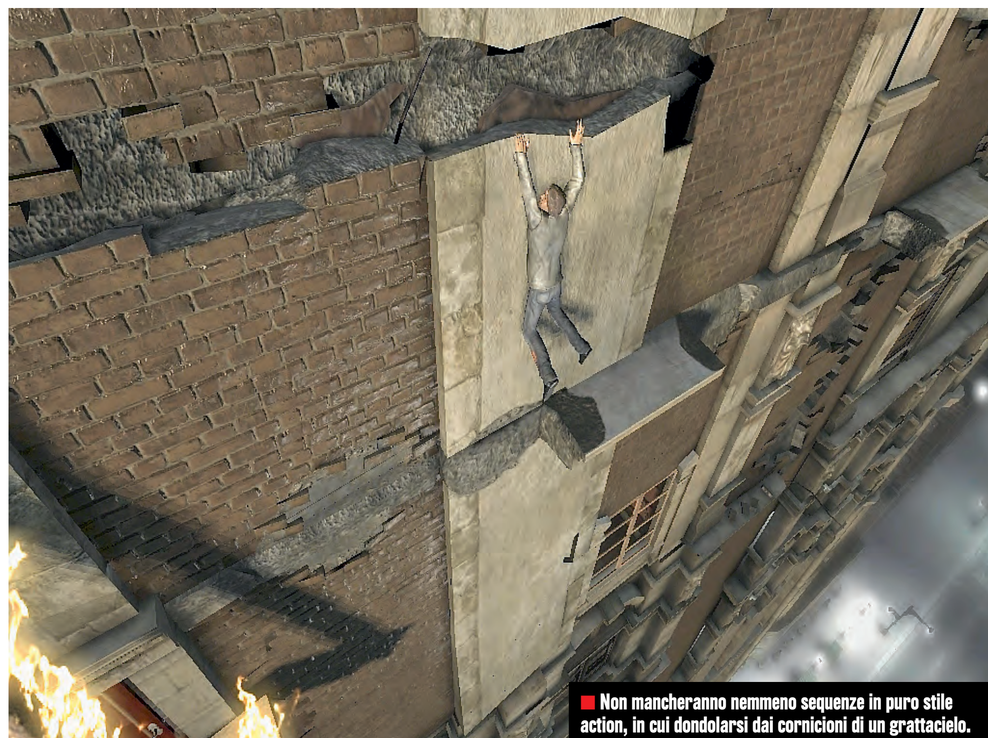
Anche se *Alone in the Dark* non prevede alcuna modalità online, Internet sarà comunque indispensabile per installare il gioco. Nelle prime fasi di tale processo verrà scaricato automaticamente un componente aggiuntivo e, in seguito, dovrete autenticare online la vostra copia del gioco, inserendo **il codice alfanumerico che trovate riportato sul retro della custodia del DVD**. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvene uno valido nel minor tempo possibile.

Installazione di Alone in The Dark

Per installare *Alone in the Dark* dovrete innanzitutto assicurarvi di essere connessi a Internet. A questo punto, inserite il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Premete su **OK** dopo aver scelto la lingua del gioco, cliccate su **Avanti** e quindi spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza. Fate clic ancora una volta su **Avanti** e quindi su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine, dovrete inserire il codice di installazione che troverete riportato sul retro della custodia del DVD e cliccare su **Avanti**.

Disinstallazione di Alone in The Dark

Il modo migliore per rimuovere *Alone in the Dark* dal vostro computer è quello di accedere al **Pannello di controllo**, fare doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premere sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, dovrete seguire la procedura guidata per non dovervi più preoccuparvi di malefici e creature demoniache.

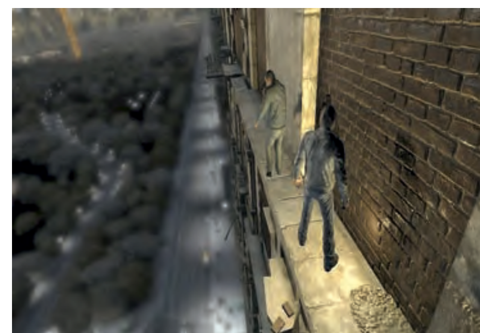


Non mancheranno nemmeno sequenze in puro stile action, in cui dondolarsi dai cornicioni di un grattacielo.

Il tutorial

In *Alone in the Dark* non esiste una vera a propria sezione dedicata al tutorial. Tutto ciò che vi servirà sapere per cavarvela nel corso del gioco vi verrà spiegato mano a mano che procederete nell'avventura.





Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Esplorate l'ambiente: i livelli di *Alone in the Dark* sono ampi e pieni di armadi, scrivanie e cassettiere in cui spesso potrete trovare utili oggetti, come per esempio medikit, o munizioni. È indispensabile, quindi, esplorare con attenzione il mondo circostante.
Armi improprie: anche se nel corso dell'avventura potrete recuperare armi da fuoco, come per esempio le pistole, sparsi per i livelli si trovano numerosi oggetti contundenti che rappresentano una valida alternativa alle classiche sputafuoco.
Riflessi rapidi: per sopravvivere alle avventure di *Alone in the Dark*, oltre a dover dimostrare sangue freddo, sarà anche indispensabile possedere buoni riflessi. Solo così potrete scegliere il momento giusto per saltare da un cornicione all'altro e per evitare gli attacchi nemici.
Il fuoco, un alleato pericoloso: il fuoco è un elemento quasi costante nei livelli di *Alone in the Dark*. Non dovete pensare, però, che sia solo un'insidia aggiuntiva. Il modo più rapido per eliminare i nemici, infatti, è quello di dar loro fuoco, per esempio trascinandoli, dopo averli storditi, nel bel mezzo di un incendio. Attenzione, però, avvicinandosi troppo c'è il rischio di rimanere gravemente feriti.
Salvate: sebbene il sistema di salvataggio di *Alone in the Dark* sia strutturato a checkpoint, il nostro consiglio è quello di salvare frequentemente i vostri progressi premendo su **Esc** e quindi su **Salva**.

Giocare alla grande

Per godere al massimo delle adrenaliniche situazioni presentate in *Alone in the Dark*, vi consigliamo di giocare con un joypad, per esempio il Controller di Xbox 360 per Windows. Anche l'accoppiata mouse/tastiera non presenta difetti, ma con un pad in mano la sensazione di immediatezza va alle stelle.





La visuale

Giocando ad *Alone in the Dark* potrete scegliere in qualsiasi momento se passare da una visuale in soggettiva a una in terza persona. Naturalmente, ognuna presenta specifici vantaggi e svantaggi. Se, per esempio, con la prima è molto più semplice prendere la mira, la seconda risulta più funzionale quando bisognerà compiere dei balzi o arrampicarsi su corde. Per passare da una visuale all'altra, basta premere sul pulsante **Tab**.

Si va in scena

Potrete affrontare le peripezie di Carnby come in un qualsiasi gioco, ovvero dall'inizio alla fine, oppure decidere di saltare una scena o un intero episodio (tranne che per le ultime fasi). *Alone in the Dark* è infatti diviso in otto "episodi" (i livelli), ognuno a sua volta organizzato in "scene". L'inizio di ogni scena corrisponde, normalmente, a uno dei punti di salvataggio. Se una sequenza o un enigma risultano particolarmente ostici, potrete decidere di saltarlo a piè pari. A tale scopo, avrete a disposizione un'interfaccia simile a quella dei "capitoli" di un DVD. Ogni lineetta indicherà la posizione relativa nel capitolo: quelli pieni di enigmi, per cui è previsto un salto ognuno, hanno una densità di linee maggiori. Iniziando da un episodio o una scena successiva, vi verrà presentato un rapido riassunto di ciò che è successo.

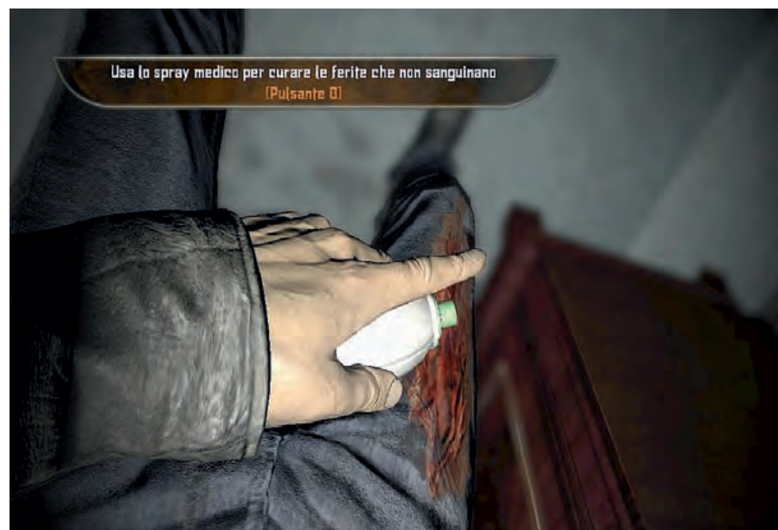
I combattimenti

Alone in the Dark è un survival horror in cui, oltre a dover risolvere alcuni semplici enigmi, vi troverete anche fare i conti con pericolose creature assetate di sangue. Fortunatamente, il sistema di combattimento si rivela profondo e, oltre a poter puntare un bersaglio premendo la **Barra spaziatrice**, potrete anche utilizzare a vostro vantaggio gli oggetti trovati. Per esempio, sarà consentito prendere a sprangate il nemico di turno o rompergli una sedia sul grugno. La buona riuscita di un combattimento dipende, oltre che dall'abilità nel scegliere il momento giusto per attaccare, anche dalla fantasia del giocatore. Alcuni oggetti, infatti, possono essere combinati tra loro per creare armi rudimentali.
Per esempio, spruzzando il contenuto di una bomboletta spray sopra un accendino creerete un lanciafiamme.

L'inventario

In *Alone in the Dark* avrete a disposizione un comodo inventario cui accederete premendo il pulsante **I**. A quel punto, la visuale si sposterà in basso inquadrando la cintura del vostro alter ego digitale, cui saranno appesi tutti gli oggetti trovati. Il problema è che, in tutto questo processo, il gioco non viene messo in pausa.

Le cure



Mano a mano che procederete nell'avventura, avrete a che fare con nemici sempre più ostici e agguerriti. Per quanto abili e precisi, però, sarà improbabile che non veniate mai feriti durante gli scontri. In questo caso, dovrete curarvi nel minor tempo possibile, pena il game over. Come nella realtà, infatti, una brutta ferita non potrà essere sottovalutata per troppo tempo e, anzi, bisognerà curarla immediatamente. A ricordarvelo ci penserà un conto alla rovescia che comparirà nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Per curarvi, basterà premere il pulsante **H** per accedere alla visuale **Guarigione**. Si tratta di una visuale in soggettiva che mostra in primo piano la ferita da curare. A questo punto basterà armarsi di bende e medikit per risolvere il problema.

I comandi di gioco

I TASTI
Di seguito sono riportati i semplici comandi da tastiera di *Alone in the Dark*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque possibile modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale.

COMANDI MENU
Frecce direzionali – scorri tra le opzioni
E – seleziona
Esc – annulla/indietro

COMANDI GENERALI
Visuale in terza persona
Z, Q, S, D – seleziona/cambia ferita
1 – scorri oggetti mano destra
2 – scorri oggetti mano sinistra
Tab – passa a visuale in prima persona
T – accendi cellulare
H – attiva modalità guarigione

Visuale in soggettiva
Muose – visuale
Q, D – spostamento laterale
X – chiudi gli occhi
Alt – rotazione rapida
Tab – passa a visuale in terza persona
Maiusc sinistro – corri
Barra spaziatrice – salta
Tasto sinistro mouse – spara (con pistola equipaggiata)
R – ricarica (con pistola equipaggiata)
I – apri inventario

In macchina
E – sali in macchina
Z – accelera
S – freno/retromarcia
Q – scendi dall'auto
A (premuto due volte) – salta giù dalla macchina
Alt – guardare indietro
F – accendi/spegni luci
Barra spaziatrice – freno a mano
R – suona clacson

Primi passi

In *Alone in the Dark* vi capiterà spesso di dover risolvere dei piccoli enigmi per proseguire nell'avventura. Per questo abbiamo deciso di scrivere una breve guida che possa guidare i vostri primi passi in questa vicenda dalle tinte lugubri e spaventose.



Vi sveglierete in una piccola stanza. Due uomini armati stanno minacciandone un terzo mentre voi vi trovate distesi su una branda, con gli occhi appannati. Premete il tasto **X** per sbattere le palpebre e vedere con più chiarezza il mondo che vi circonda. Non vi ricordate nulla di quello che vi è capitato, ma pare che ci siano dei problemi molto più urgenti. Uno dei due uomini, infatti, ha appena ricevuto l'ordine di farvi la pelle e vi intima di alzarvi e seguirlo. Uscite dalla stanza, dirigetevi a sinistra e poi ancora a sinistra fino a trovarvi di fronte a una porta. Lasciate che il vostro aguzzino la apra, salite per le scale e assistete alla truculenta scena d'intermezzo.



Ora siete liberi. Camminate verso l'uscita fino a che non vi troverete sul tetto di un ascensore. Dentro di esso si trovano il prigioniero che era con voi precedentemente e un paio di cattivi. Assistete all'ennesima scena truculenta, salite per le scale e calatevi con la fune, avendo cura di evitare le scariche elettriche e i grossi ventilatori (il modo migliore per farlo è quello di saltarli premendo il tasto **Barra spaziatrice**). Calatevi fin quasi alla fine della corda, aspettate che la porta sulla destra esploda,poi lanciatevici dentro.



Aprite la porta sulla destra e vi troverete di fronte a una donna disperata. Il suo compagno di trova oltre una porta sbarrata e sarà compito vostro liberarlo. Per prima cosa, attraversate la porta aperta che si trova di fronte a voi, spostate la scrivania (tasto **E**) e raccogliete l'estintore. Passate alla visuale in prima persona (tasto **Tab**) per mirare all'incendio e per spegnerlo. Incontrate il ragazzo e usate l'estintore per sfondare la porta che vi separa dalla fanciulla. Attendete qualche istante mentre ascoltate il dialogo tra i sopravvissuti. Spegnate l'incendio che vi blocca la strada e saltate oltre il baratro infuocato. Premete sul tasto **Alt** per girarvi velocemente e vedere la triste fine dei vostri compagni d'avventura. Inutile piangerci sopra, vi consolerete con la pistola che si trova sul pavimento proprio di fronte a voi. Impugnatela e sparate alla maniglia della porta sulla sinistra per farla saltare e poter così entrare nella nuova stanza. Qui verrete attaccati da una misteriosa forza soprannaturale che, fortunatamente, non avrà il tempo di eliminarvi. Entrare nella stanza successiva e all'interno dei mobili troverete diversi oggetti, tra cui un utile medikit che vi servirà per curare le vostre ferite (tasto **H**).

Paura e tecnologia

Al giorno d'oggi, sono in pochi a non possedere un cellulare ed Edward Carnby non fa eccezione a questa regola generale, equipaggiato com'è con uno smartphone che lo caverà sempre d'impiccio. Per accenderlo, basta premere il tasto **T**.
Telefono: selezionando questa opzione potrete comporre un numero per chiamare qualcuno.
Rubrica: contiene tutti i contatti delle persone incontrare durante l'avventura.
GPS: mostra la mappa e gli obiettivi correnti.
Messaggi: non riceverete solo chiamate, ma anche messaggi. Questi ultimi hanno il vantaggio di poter essere consultati in ogni momento, nel caso vi foste dimenticati informazioni importanti.

Edward Carnby

Uomo dal passato oscuro, Edward Carnby è un detective privato specializzato in paranormale. La sua carriera inizia negli Anni '20, quando viene assunto da Emily Hartwood per indagare sul suicidio dello zio, avvenuto in circostanze misteriose nella sua villa in campagna. Il problema è che villa Derceto è infestata da presenze maligne, decise a fare la pelle a chiunque tenti di svelare il mistero che si cela nelle fondamenta di questa lugubre dimora.





Nessuna porta in legno può resistere a un colpo di pistola.

nel prossimo NUMERO

SPECIALE ESCLUSIVO!

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Jedi e Sith, contrabbandieri e cacciatori di taglie: è ancora tempo di "Guerre Stellari" nella Rete!

RECENSITO!

AVATAR THE GAME

Dal film al videogioco, ma sempre in 3D!

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 31 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

La mia storia

NON passa mese senza che qualche lettore non ci chieda consigli su come creare una buona storia per un gioco.

Grazie a editor come quelli pubblicati con *Neverwinter Nights*, *Oblivion* e, oggi, *Dragon Age: Origins*, tutti possono intraprendere la carriera di narratore digitale. Si tratta di un'arte affascinante e complessa, sulla quale sono stati scritti volumi. Al suo cuore, però, ha una manciata di principi che possono essere riassunti in termini molto semplici. Alcuni vi sembreranno banali, ma è sorprendente notare quanti principianti (e anche professionisti) li prendano sottogamba.

Iniziate sempre dettagliando la trama con poche e chiare battute – Provate a chiedere a un novello sceneggiatore di cosa parla la sua storia e, probabilmente, verrete aggrediti da milioni di particolari su "Garnolf figlio di Orondir", portatore della "Spada di Cloris", il quale, innamorato dell'Imperatrice Adrianalim (sovrana dei Sette Imperi, aggrediti da una forza del male, e via descrivendo)... Questa non è la trama, ma solo un cumulo di idee. *"L'ultimo Paladino rimasto in una terra governata da demoni deve trovare il Calice di Glorindal, unico manufatto in grado di sconfiggerli"*. Questa è una buona trama di partenza: definisce il protagonista, l'ambientazione, e l'obiettivo finale. *Naufragati su un'isola deserta, un giovane marinaio e una bella incantatrice devono svelare il mistero di un portale che consentirà loro di tornare a casa*. Non è difficile intravedere sviluppi interessanti già da queste poche righe. Se ancora non riuscite a esprimere in questo modo ciò che volete raccontare, è meglio che lasciate perdere l'abbigliamento dell'Imperatrice Adrianalim per un po'.

Abbiate sempre chiaro lo sviluppo della vostra storia – È facile gettarsi nella creazione della prima area senza avere idea di dove si andrà a parare. Come risultato, probabilmente non si andrà a parare da nessuna parte. Una storia è composta da un prologo (in cui si presentano l'ambientazione, i personaggi e il problema che dovranno affrontare), da uno sviluppo e da una fine (in cui i nostri eroi si confronteranno con i loro nemici e la Minaccia). Il finale è, probabilmente, la parte più importante dell'intero racconto, ed è meglio non iniziare neppure a lavorare sul resto se non lo si ha ben chiaro in mente. Una storia mediocre con un buon finale resterà nella memoria; una bella trama con un finale raffazzonato o assurdo farà solo arrabbiare.

La storia è movimento – Un altro errore comune è immaginare un'ambientazione vastissima e storie passate ricche di dettagli per tutti i personaggi, innamorandoci a tal punto di quanto abbiamo creato da "paralizzare" qualsiasi sviluppo narrativo interessante. Il nostro regno è ricco e prospero? Devastiamolo con una guerra civile. Il maestro del protagonista è particolarmente carismatico? Farlo morire per mano del nemico motiverà ancora di più il personaggio. Un espediente utile è iniziare il racconto *prima* che la nostra situazione preferita diventi il centro della storia. Vogliamo che il protagonista sia un ex-cavaliere caduto in disgrazia (nonché mezzo alcolizzato) che vaga per la landa? Iniziamo l'avventura quando egli era ancora al servizio del sovrano, e usiamo il prologo per mostrare quali eventi lo hanno condotto alla sua situazione attuale. Una storia non sempre viene scritta nell'ordine con cui il giocatore ne fruirà...

GIOCHI COMPUTER

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.



Prima di tuffarci nell'editor di *Dragon Age: Origins* è meglio prendere carta e matita e mettere giù qualche semplice, ma importante appunto sull'avventura che vogliamo creare.

TROPICO 3

EL PRESIDENTE È DI NUOVO FRA NOI, SU PC E XBOX 360





CORRONO GLI ANNI DELLA GUERRA FREDDA... GRAZIE ALLA TUA ABILITÀ POLITICA E A MANOVRE PIÙ O MENO LOSCHE SEI RIUSCITO AD OTTENERE IL POTERE SULL`ISOLA CARAIBICA DI TROPICO, DOVE ORA GOVERNI COME IL DRACONIANO „EL PRESIDENTE". L`ESERCITO È NELLE TUE MANI, PUOI USARLO PER ASSICURARTI IL POTERE NEL TIPICO STILE DEI REGIMI DITTATORIALI, OPPURE PORTARE IL TUO POPOLO ALLA PROSPERITÀ COME UN PRESIDENTE ILLUMINATO.

LA STUPENDA GRAFICA 3D, LA NUOVA MODALITÀ CAMPAGNA, GLI SCENARI E LE FUNZIONI ONLINE DI TROPICO 3 PORTANO QUESTO STRATEGICO/ GESTIONALE AD UN LIVELLO DI QUALITÀ MAI VISTO PRIMA.











kalypso HAEMIMONT GAMES  XBOX 360 XBOX LIVE  Games for Windows

WWW.TROPICO3.COM